CTHULHU 7e édition

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

LIVRET VII - SHANGHAI

ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d`horreur dans l`univers de H. P. Lovecraft

Les Masques de Nyarlathotep

Livret 7
Chapitre chinois



par Larry DiTillio et Lynn Willis

Editions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

Version américaine

Auteurs : Larry DiTillio et Lynn Willis, avec Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

Crédits détaillés : Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Livrets Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coûts de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai). Des remerciements particuliers sont adressés à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

Version française

Adaptation & rewriting : La TocTeam, composée de Nicolas « Yoda Mister » Tauzin, Arnaud « Bély » DeMarigny, David « Carter » Vial, Steve Fuhrmann, Guillaume « Kerk » Maerkerke : merci à toutes celles et ceux qui ont cru un jour, pouvoir survivre à cette campagne, de quelque côté de l'écran que ce soit.

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

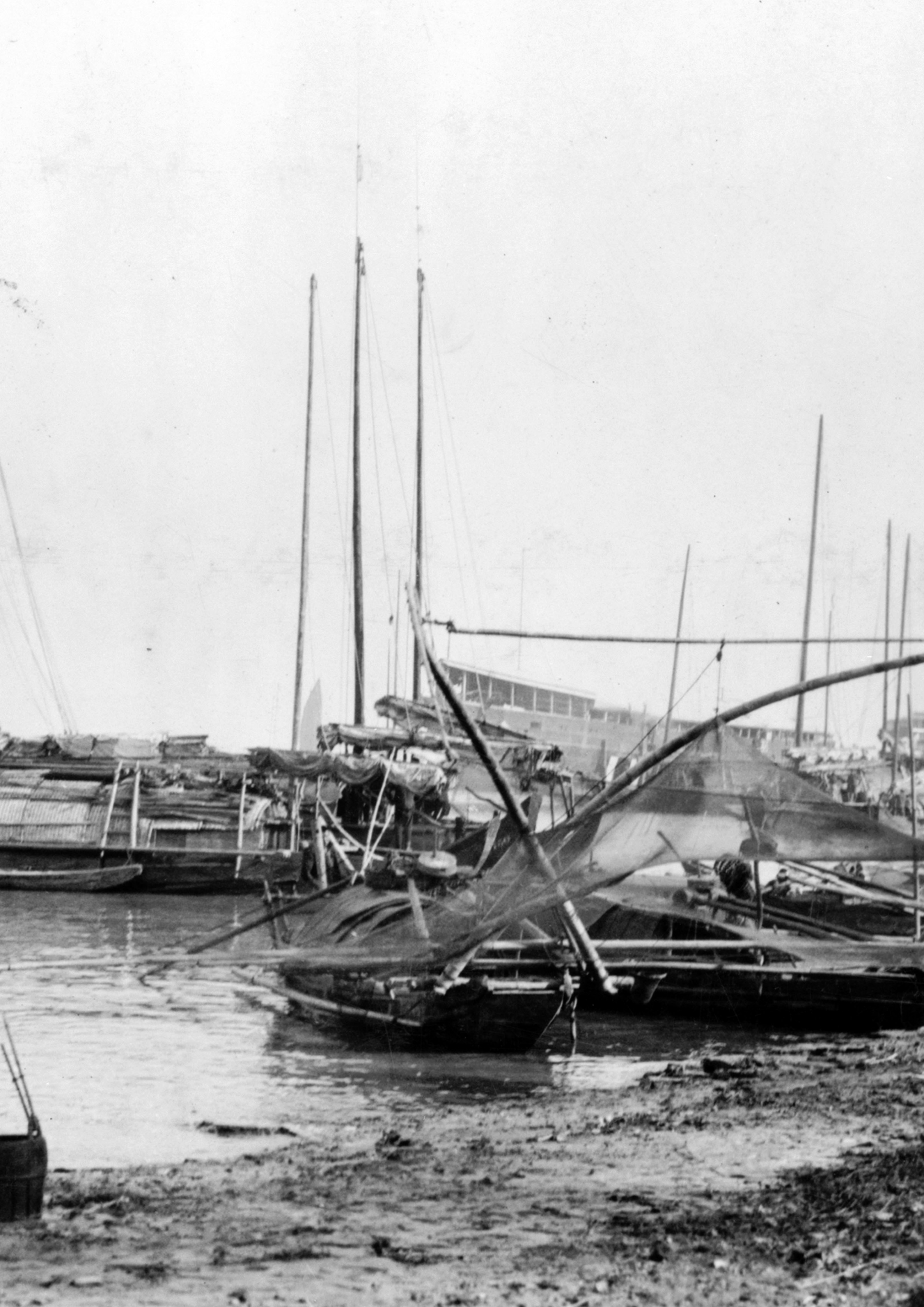
Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd
Achevé d'imprimé : janvier 2018
ISBN : 978-2-37374-022-6 (édition Classique)
978-2-37374-023-3 (édition Prestige)
Édition & Dépôt légal : mars 2018
Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

www.Sans-Detour.com

Table des matières





Chapitre chinois

Livret 7



J'appris d'où le grand Cthulhu était venu pour la première fois et pourquoi les grandes étoiles éphémères de l'histoire s'étaient enflammées. Je devinais, malgré les hésitations de mon hôte, le secret dissimulé derrière les Nuages de Magellan ou les nébuleuses globulaires et la terrible vérité que cache l'immémoriale allégorie du Tao.

H.P. Lovecraft, *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*



La Chine

Nous sommes en Chine en début d'année. Un voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs** : le vert. Vert des collines, vert des plantations à l'intérieur des terres, vert des îles, doigts dressés hors du bleu de l'eau. En ville : lanternes, routes en terre, affiches aux idéogrammes artistiques.
- **Visuel, formes** : les villes, sortes de Londres émaillées de pagodes, de poteaux télégraphiques anarchiques.
- **Sons** : accents chantants au-devant des voitures à bras, klaxons et carillons des trams, cris des manifestants.
- **Odeurs** : épices étranges et inconnues, fleurs et, au milieu de ces douceurs, les senteurs de la ville.
- **Toucher** : tiède et saturé de moiteur qui ne semble pas déranger les natifs, mais fait s'éponger les coloniaux.



Le « Piccadily de la Chine », Foochow Road, Shanghai



Cadre & ambiance

Repas traditionnel chinois

Nouilles, raviolis et le légendaire « poulet du mendiant » (poulet enveloppé dans des feuilles de lotus et cuit au four dans un pain d'argile). Quelques gâteaux faits de riz glutineux pour terminer et du thé pour l'accompagner. Bien entendu, la bière est autorisée et la Tsingtao est déjà disponible sur le marché.

Généralités

Présentation

La Chine abrite ce qui, près de cinq mille ans après ses origines, constitue certainement la plus ancienne civilisation connue. Née dans la vallée du fleuve Jaune, elle s'est étendue vers les quatre points cardinaux pendant que se succédaient à sa tête les dynasties (Han, Tang, Qing entre autres). Cette conquête ne s'est pas faite sans heurts : conflits armés, divisions, unifications et même, à deux reprises, des conquêtes étrangères (Mongols et Mandchous). Les années 20 sont les témoins du début de son déclin à travers les guerres de l'opium et les expansions coloniales occidentales.

Pays de traditions et d'inventions, elle a établi au rang de disciplines artistiques la gastronomie et la calligraphie ainsi que, bien entendu, les arts martiaux. Loin de nos habitudes occidentales, appréhender la Chine et les Chinois demande patience, écoute et remise en questions de nos codes habituels.

Histoire récente

La Chine moderne est un sous-produit accidentel de la Première Guerre mondiale. Le traité de Versailles octroie généreusement tous les droits et possessions détenus par l'Allemagne dans la province de Shandong au Japon, un allié nominal. Mais la Chine fait aussi théoriquement partie des Alliés et cette marque de mépris galvanise les intellectuels chinois. Après les manifestations de Pékin le 4 mai 1919, l'agitation s'étend à tout le pays. Le mouvement du 4 mai voit naître le parti communiste chinois et ressusciter le Kuomintang de Chiang Kaï-chek. Ces deux partis vont devenir d'implacables ennemis et le demi-siècle à venir verra la Chine déchirée par leur guerre fratricide.

En juillet 1926, Chiang Kaï-chek conclut des négociations complexes en ordonnant officiellement l'Expédition (militaire) du Nord qui doit abattre les petits seigneurs de guerre locaux et unifier le centre et le sud de la Chine. L'Expédition remporte un succès considérable et Chiang Kaï-chek s'empare de Shanghai en mars 1927. De 1926 à 1927, une succession de batailles ravage tout le Jiangsu, des grèves générales paralysent Shanghai, Hong Kong et Canton. Fin 1927, Chiang Kaï-chek s'en prend aux communistes et meneurs de gauche et en exécute beaucoup. Certains ne s'échapperont de Shanghai que de justesse, Zhou Enlai, par exemple, l'un des futurs dirigeants de la Chine.



La concession française, grâce aux arrangements entre officiels et triades, demeurera relativement épargnée, au contraire de la zone internationale. La coupure d'électricité en juillet renversera la situation : les patrons chinois ne pouvant plus faire d'affaires cessent de soutenir les grévistes et le mouvement finit par s'essouffler.

Une alternative au gouvernement

La pauvreté croissante, la surpopulation, l'absence d'opportunités et l'anarchie que connaît la Chine sous la dynastie Qing renforcent les structures familiales traditionnellement fortes et les associations privées omniprésentes. Ces associations sont à la fois club, compagnie d'assurance, caisse de retraite, parti politique, etc. Elles prétendent, en fait, fournir tous les services que l'on peut attendre d'un gouvernement moderne. Elles peuvent, à une époque, constituer une guilde de voleurs, devenir par la suite une puissante faction politique et appuyer enfin un gouvernement révolutionnaire. Les triades connues en Amérique ont évolué de façon semblable.

En 1926, l'autorité du gouvernement central, qui n'avait jamais été très ferme, est définitivement brisée. D'innombrables chefs locaux et régionaux se disputent le pouvoir par la force. Dans le Shanghai des années 20, plus d'une centaine de cliques, factions et mouvements prétendent au pouvoir sans qu'il soit possible de deviner qui l'emportera.

Événements en 1925

- 11 janvier : Pékin est occupée par des seigneurs de guerre.
- 20-21 janvier : convention soviéto-japonaise de base, après des négociations à Pékin. Le Japon reconnaît l'URSS et lui restitue le nord de l'île de Sakhaline.
- En janvier : 4e congrès du parti communiste à Shanghai.
- 23 février : Puyi est évacué sur Tianjin (ville internationale).
- 12 mars : décès de Sun Yat-sen à Pékin, à l'âge de 59 ans.
- 12 mars : le général Chiang Kaï-chek, 38 ans, devient le dirigeant du Kuomintang en prenant la tête de la fraction modérée et réorganise le parti. La veuve de Sun Yat-sen, Song Qingling, rompt avec le parti de son mari et part pour l'URSS. L'armée du Kuomintang compte 40 000 hommes, avec de nombreux communistes dans ses rangs.
- 16 mars : séisme, causant 3 600 morts.
- 30 mai : incident de Shanghai. De violentes émeutes éclatent à la suite d'un incident survenu dans une filature japonaise, au cours duquel un Japonais abat un ouvrier chinois. Dans le climat de xénophobie qui règne depuis plusieurs semaines, des foules d'ouvriers chinois investissent les bâtiments internationaux, réclamant le départ des forces étrangères. Un officier britannique ordonne alors à ses soldats sikhs de tirer sur des étudiants qui attaquent un poste de police. Onze manifestants chinois sont tués. Français, Anglais et Américains déplorent des navires endommagés et également de nombreuses victimes parmi leurs ressortissants : on avance le chiffre de 2 000 morts et blessés.
- 31 mai : création du syndicat général de Shanghai, qui coordonnera les actions de grève durant trois mois.
- En mai : deuxième congrès national du travail, à Canton.
- Mi-juin : début de la grève de Canton-Hong Kong.
- 20 juin : les autorités britanniques de Hong Kong répondent à l'appel à la grève générale par le blocus de Canton.
- 23 juin : les fusiliers marins britanniques et français de Canton tirent sur la foule qui voulait envahir les concessions étrangères depuis leurs positions sur l'île de Shamian, tuant 52 manifestants et en blessant 117.
- 28 juin : le comité central du Kuomintang demande pour la première fois la dénonciation de tous les « traités inégaux ».
- En juin : les émeutes contre les étrangers se propagent à travers tout le pays.
- 1er juillet : les héritiers de Sun Yat-sen établissent un gouvernement « national » à Canton.
- 11 juillet : dans une lettre, Hu Hanmin, l'un des premiers dirigeants du Kuomintang, invite les « peuples du monde » à exiger de leurs gouvernements la résiliation des traités.
- 19 août : les autorités chinoises de Canton interdisent aux navires britanniques et japonais d'approcher ou de quitter les ports de la région.
- 20 août : Liao Zhongkai, membre du Kuomintang et principal artisan de l'alliance entre ce dernier et les communistes, également représentant du parti à l'Académie militaire de Huangpu, est assassiné (supposément par un rival).



Nanking Road à Shanghai

- 12 novembre : proclamation de l'état de siège.
- En décembre : la politique soviétique à l'égard de la Chine divise Staline et Trotski. Le premier fait confiance au Kuomintang alors que le second veut soutenir les communistes.

Shanghai

- 11-22 janvier : le 4e congrès du parti communiste chinois se tient dans la concession française (lieu d'origine de sa création, en mai 1921).
- 12 février : une ouvrière de 12 ans s'endort à son travail dans une filature puis est battue en punition. Cet événement inaugure les premières grèves, 30 000 fileuses sont dans les rues.
- 15 mai : sept ouvriers décèdent en forçant l'entrée de leur usine fermée. Le 24, funérailles de Gu Zhenghong, décédé le 15, martyr de la ville. Le 30, soulèvement anti-impérialiste qui dégénère en grève générale. La police britannique tire sur la foule.
- Juin : grève générale de 3 semaines. Un million de grévistes paralysent la ville. Dès lors, il n'y a plus d'administration ouverte, les navires sont immobilisés, le téléphone est interrompu et les journaux non-chinois ne sont plus publiés.
- 6 juillet : coupure d'électricité dans les usines chinoises, décidée par le conseil municipal de Shanghai.
- 7 septembre : la police de Shanghai ouvre le feu sur une foule de 20 000 manifestants dénonçant l'anniversaire de la signature des « traités inégaux ». De nombreuses victimes sont à déplorer.



Le carrefour entre Nanking Road et Scechuen Road, le plus animé de Shanghai

- 19 novembre : manifestation antichrétienne.

Hong Kong

- Juin : les grèves de juin et des événements dramatiques à Canton font que les ouvriers chinois quittent leurs postes à Hong Kong. La grève va durer 16 mois pour se terminer en octobre 1926. Pendant cette période, la ville sera largement paralysée, et l'économie locale ainsi que les transports resteront extrêmement perturbés.

Personnalités de 1925

- Puyi (1906-1967), du clan mandchou Aisin Gioro, est le dernier empereur de Chine. Il officie sous le titre d'empereur Xuantong de 1908 à 1912, puis comme fantoche durant douze jours en 1916.
- Chiang Kaï-chek (1887-1975), homme politique chinois et chef militaire, avec le grade de généralissime. Il devient chef du Kuomintang à partir du 12 mars.
- Sun Yat-sen (1866-1925), homme politique et révolutionnaire, président de la République de Chine et chef du Kuomintang jusqu'à son décès le 12 mars.
- Chen Duxiu (1879-1942), homme politique, secrétaire général du parti communiste chinois dont il participe à la fondation, en 1921.

Shanghai

- Du Yuesheng, gangster, chef de la Bande Verte (Qing Bang), la plus célèbre triade de Shanghai. Président de l'association générale des commerçants.
- Huang Jinrong, inspecteur de la garde municipale de la concession française de Shanghai et membre de la Bande Verte.
- Étienne Fiori, chef de la garde municipale de la concession française, de 1919 à 1932. Membre secret de l'Union corse.
- Li Lisan, chef communiste du mouvement ouvrier.
- Jean Fontenoy, directeur du *Journal français* de Shanghai.

Hong Kong

- Sir Reginald Edward Stubbs, 16e gouverneur de Hong Kong, en poste de 1919 jusqu'à mars 1925.
- Sir Cecil Clementi, 17e gouverneur, conduit les négociations avec les responsables des grèves. Nommé en novembre 1925, l'administrateur Claud Severn assure l'intérim depuis mars.

Géographie

À cheval sur le fleuve Huangpu, Shanghai se compose donc de deux parties distinctes, Puxi et Pudong (qui signifient respectivement « à l'ouest » et « à l'est » du fleuve Huangpu). La ville s'est développée exclusivement à Puxi. La rue de Nankin (cinq kilomètres et demi), la grande artère de la concession étrangère, offre souvent dans sa partie ouest, près du fleuve, le spectacle d'une indescriptible cohue de piétons.

Shanghai se situe dans un vaste delta formé par l'embouchure du Yang-Tsé-Kiang qui se jette dans la mer de Chine orientale. Les basses terres qui se trouvent des deux côtés du fleuve sont composées de lœss d'alluvions, formé par les sédiments du Yang-Tsé-Kiang. Constitué de boue, sillonné de canaux et de barrages, le delta est l'une des zones les plus fertiles de Chine et également son principal fournisseur de coton. La formation de la terre est probablement due au remplissage d'une ancienne partie de la mer, et les nombreuses petites montagnes de la région étaient à l'origine de vraies îles. La formation du delta a renvoyé Shanghai, une ville portuaire à l'origine construite sur la mer, à 30 km à l'intérieur des terres.

Climat

Contrairement à une croyance très répandue qui situe la Chine parmi les pays chauds, le pays offre une palette climatique d'une grande diversité : des hivers quasi sibériens au nord aux moiteurs tropicales des étés méridionaux, en passant par toutes les nuances des climats tempérés dans l'Empire du Milieu.

Pour Hong Kong ou Shanghai, même si les températures affichent parfois près de 10 degrés de différence, des voyageurs américains feront difficilement la différence tant l'hygrométrie de l'air est élevée. Au printemps et en automne, les températures sont douces et les

Villes	Mois	Jan	Fév	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Déc
Hong Kong	T Max. (°C)	18	17	19	24	28	29	31	31	29	27	23	20
Hong Kong	T min. (°C)	13	13	16	19	23	26	26	26	25	23	18	15
Shanghai	T max. (°C)	8	8	13	19	25	28	32	32	28	23	17	12
Shanghai	T min (°C)	1	1	4	10	15	19	23	23	19	14	7	2

plus acceptables. En été, le climat est lourd, parfois insupportable tant la chaleur peut être écrasante pendant la journée. La ville est enveloppée d'un lourd manteau gris et inondée par les eaux pendant la mousson.

Informations pratiques

Vie quotidienne

Langues

Voici une petite liste des langues, en plus de l'anglais, français et autres, pouvant être croisées dans ce chapitre :

- **Cantonais** : parlé dans le sud de la Chine.
- **Chinois**
- **Chinois classique** : forme traditionnelle de la langue chinoise écrite.
- **Coréen**
- **Hakka** : parlé par les Hans en diverses provinces du sud de la Chine continentale et en divers endroits de l'Asie du sud.
- **Japonais**
- **Mandarin** : parlé dans le nord et le sud-est de la Chine continentale.
- **Tagalog** : langue parlée en Asie du sud-est
- **Tibétain**

Langage parlé

Dans la colonie internationale, l'anglais suffit largement aux questions du type *« Où se trouve… ? »*

À l'extérieur de la colonie, les investigateurs doivent parler le mandarin ou disposer d'un guide/interprète. Éventuellement, ils peuvent se faire aider par des missionnaires, commerçants ou fonctionnaires.

Les conventions japonaises et chinoises placent le nom de famille avant le prénom. Ainsi Mu Hsien, le vieil érudit, est aussi appelé M. Mu, Mu étant son nom de famille. De la même manière, le capitaine Isoge Taro se prénomme Taro. Si les francophones utilisaient cette méthode, Jean Dupont s'appellerait Dupont Jean.

Devises

Après l'invasion de la Chine par les puissances coloniales suite aux guerres de l'opium, les traités signés impliquaient pour le pays une unification monétaire afin de ne pas bloquer le commerce et de favoriser les échanges. Cependant, ceci ne se fit pas sans mal et plusieurs devises se succédèrent au titre de monnaie principale, aucune n'arrivant à s'imposer de manière durable.



Le siège de la Hong Kong and Shanghai Banking Corporation (HSBC) à Shanghai

En 1925, c'est le dollar mexicain qui sert de référence. Cette monnaie exportée d'Amérique centrale (le Mexique possédait de grandes mines en Asie) se composait de pièces à base d'argent. Le taux d'argent étant variable, il ne perdurera pas non plus très longtemps, car la confiance des utilisateurs était limitée.

Banques

La première banque étrangère à s'installer en Chine fut la British Oriental Bank basée à Bombay. En 1865, la Hong Kong and Shanghai Banking Corporation (HSBC), établie à Hong Kong, devint plus tard la plus grande banque étrangère.

Mais on y trouve aussi la *Deutsch-Asiatische Bank* (allemande), la *Yokohama Specie Bank* (japonaise), la Banque de l'Indochine (française), et la Banque russo-asiatique.

En 1905, la première banque centrale chinoise est fondée, la *Bank of the Board of Revenue,* qui devient en 1908, la *Great Qing Government Bank*. En 1911, suite à la révolution, elle est convertie en *Bank of China*.

On peut noter aussi la présence de trois banques privées : la *Xincheng Bank* (Shanghai), la *National Commercial Bank* (Hangzhou) et la *Ningbo Commercial and Savings Bank*.

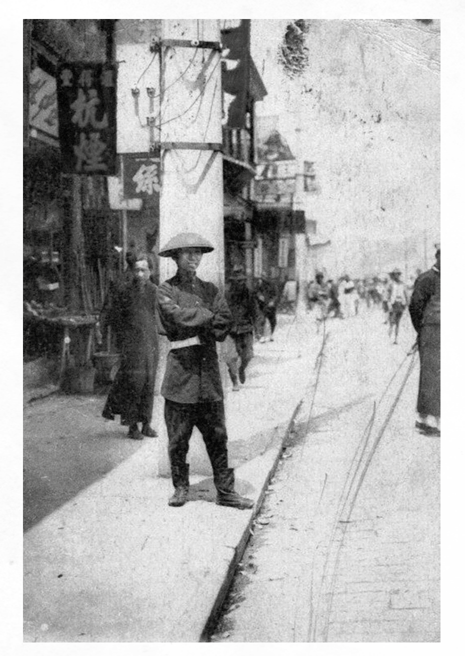
Forces de l'ordre

Les gardiens de la paix chinois sont polis et serviables. Les fonctionnaires et officiers chinois sont tous affiliés à un ou plusieurs seigneurs de guerre, à des factions politiques, bandits ou divers gangs et sociétés secrètes. Il n'existe aucun pouvoir central fort en Chine jusqu'à ce que les communistes affermissent leur emprise, au début des années 50. La loi et la coutume ont perdu toute autorité et les patriotes, honnêtes gens, criminels et adorateurs ne respectent plus que le pouvoir personnel.

Sécurité

Les mesures habituelles en Chine contre le vol et le banditisme sont de nature à stupéfier n'importe quel Occidental. Des murs nus et des portails renforcés cachent complètement les résidences des riches. Toutes les fenêtres sont protégées par des barreaux. Tout le monde emploie des gardes et des sentinelles. Les entreprises commerciales les plus importantes et les plus rentables s'abritent derrière des façades misérables.

Au bureau, les riches banquiers sont moins bien vêtus que leurs employés. Les investigateurs devront y regarder à deux fois avant de deviner qui est puissant, qui est pauvre et qui cherche à passer pour ce qu'il n'est pas.



Un policier chinois dans la concession française de Shanghai

Port d'arme

Étant donné les événements de Shanghai en 1925, le port d'arme est interdit par ordonnance militaire. Seules les forces de police et les militaires ont l'autorisation d'être armés ; toute autre personne peut être considérée soit comme un agitateur, soit comme une gêne : son arme pourrait être volée pour servir à tuer des Occidentaux.

Cependant, si jamais un investigateur se fait attraper par la police ou par une patrouille, un dessous de table lui permettra toujours de s'en sortir – à vous de décider du montant.

Communications

Les rares téléphones publics se trouvent dans les administrations, les meilleurs hôtels et les entreprises prospères. On y trouve aussi un annuaire succinct.

Les services postaux et télégraphiques sont efficaces ; les coursiers coûtent moins cher qu'un timbre et sont plus rapides.

Journaux

- *The China Press* (Shanghai, américain, quotidien)
- *The Hong Kong Daily Express* (britannique)
- *The Hong Kong Telegraph* (britannique, du soir)
- *Le Journal de Pékin* (français, du matin)
- *L'Écho de Chine* (Shanghai, français, du matin)
- *L'Écho de Tientsin* (français, du matin)
- *North China Daily News* (Shanghai, britannique)
- *The Peking Leader* (américain, du matin)
- *The Pekin and Tientsin Times* (britannique)
- *The Shanghai Mercury* (britannique, du soir)
- *The Shanghai Times* (britannique)

Religions

La Chine a vu se développer une religion polythéiste dont les dieux, d'origine locale ou importés, sont considérés comme des humains déifiés après leur mort, même quand leur biographie terrestre est manifestement une invention ultérieure au culte. Il n'existe aucun terme pour désigner l'ensemble des croyances et pratiques traditionnelles, ce qui contribue à entretenir la confusion quant à ce que l'on entend par « religion chinoise ». Seules les écoles spécialisées et leurs enseignements sont désignés globalement sous le nom de « taoïsme ».

On citera, en plus des religions apportées par les colons, le taoïsme, le bouddhisme et le confucianisme.

Se déplacer

Les influences occidentales aidant, les rues des villes sont remplies de tramways (320 en 1925), de bus et de taxis.

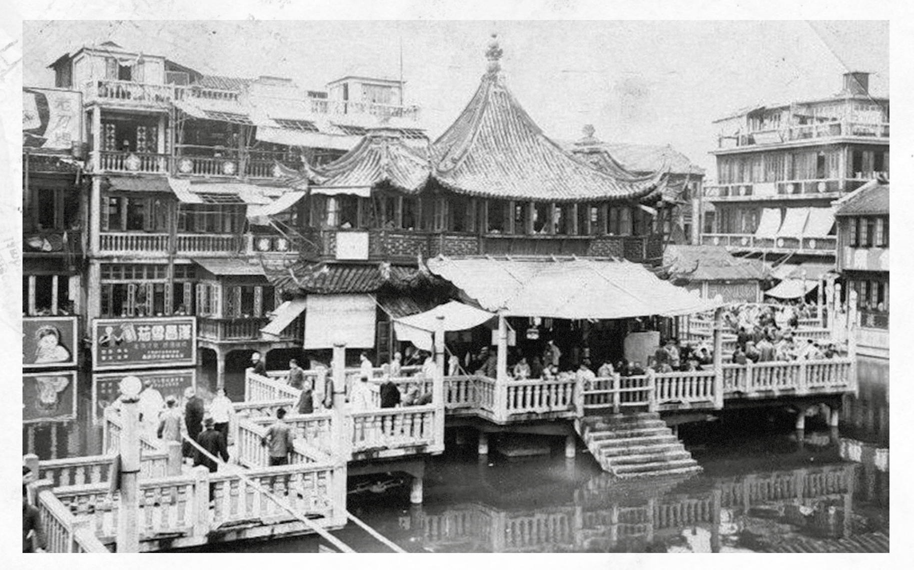
Mais le plus typique des moyens de transport reste le pousse-pousse, d'origine japonaise. Petite carriole à deux ou trois places assises, couverte ou non, ce véhicule se déplace à la force des jambes : course ou vélo. À partir de 1910, il décline face au tramway. Mais rien de tel qu'une poursuite en pousse-pousse dans de petites ruelles chargées d'étals !

Sortir

Théâtres

- **Le Théâtre Yifu** : un lieu déroutant pour les Occidentaux amateurs d'art dramatique. Des troupes de réputation nationale y mettent en scène des pièces folkloriques animées où le chant et la danse succèdent aux acrobaties et aux bouffonneries. Les costumes et maquillages des artistes sont élaborés et représentatifs de personnages traditionnels. Des investigateurs ouverts d'esprit y passeront un moment distrayant en compagnie d'un public local conquis. On dit qu'il ne vaut mieux pas s'attarder près des coulisses, de nuit, en début de semaine. Il s'y échange régulièrement des articles hors du commun entre invités discrets. Ling Min l'ouvreur en sait probablement plus.
- **Le Grand Théâtre des Arts Classiques :** un endroit prestigieux fréquenté par les Occidentaux et la classe locale dirigeante. Il s'y joue des pièces classiques de tradition européenne. Un endroit ennuyeux jusqu'aux entractes où l'oreille avertie pourra entendre les confidences d'alcôves les plus monnayables. Pour quelques dollars, l'employé du vestiaire, Quinlan, parlera aux curieux du trou dans le tableau qui est accroché dans le fumoir. Il est possible de se poster derrière la cloison dans un placard de l'étage pour espionner incognito les discussions.
- **Le Vieux Théâtre** : caché dans une ruelle historique, une troupe vieillissante y donne des représentations d'ombres chinoises à la tombée de la nuit. Une





La *Willow Pattern Teahouse* et le pont aux neuf courbes à Shanghai

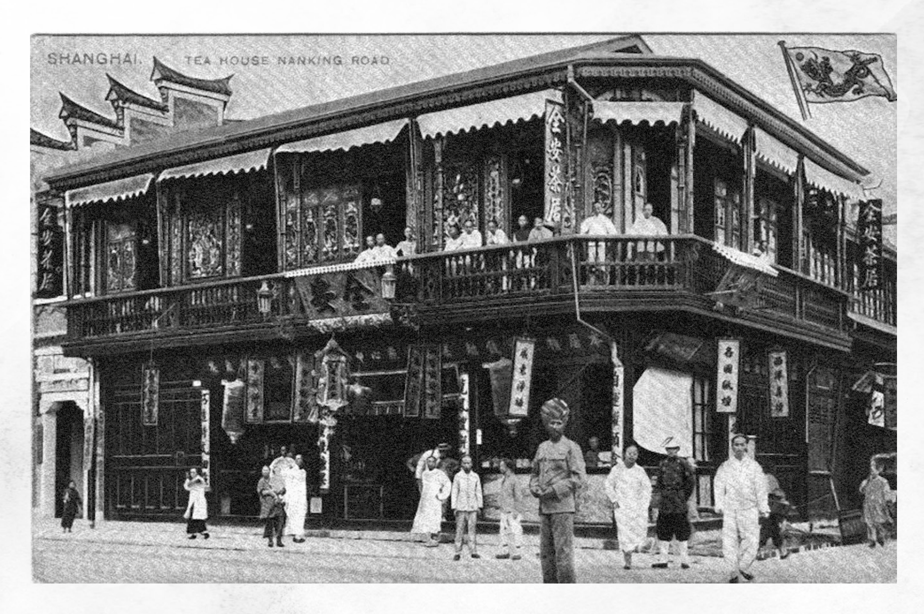
expérience féerique et revigorante à partager avec la marmaille des familles du quartier. Les investigateurs occidentaux devraient faire particulièrement attention à leur argent pendant les représentations. Un garnement affable se fait régulièrement passer pour un membre de la troupe et place les investigateurs à des endroits stratégiques où ses comparses détroussent leurs victimes avec une habileté d'orfèvres. Certains ont même imaginé une méthode bien plus spectaculaire…

Maisons de thé

- **Gu Yuan :** il émane de l'endroit une impression d'ancienneté apaisante. Chaque meuble et objet de cette petite maison a sa propre histoire. Le jardin à ciel ouvert qu'on trouve dans la salle principale offrira un moment de détente et d'anonymat à l'investigateur. Le camphrier séculaire qui pousse là diffuse une odeur puissante. Son tronc est piqué de dizaines de petits messages énigmatiques. Chen et Mu, les propriétaires, accueillent les visiteurs avec discrétion et servent un excellent pu'er, une variété de thé rare et prisée.
- **Song Fang** : cette maison de thé huppée est perchée près d'une cascade artificielle. Des musiciens traditionnels y jouent une musique légère sur leurs guzhengs. Le faste des dorures et des balcons extérieurs a bien du mal à faire passer le goût du thé, râpeux et bon marché, servi par d'avares propriétaires. L'endroit offre tout de même un point de vue intéressant. Les investigateurs assisteront peut être à l'une des querelles régulières entre le fils des propriétaires et Shan Shao, un mendiant qui refuse de quitter le coin de rue, prétendant que l'immeuble lui appartient.
- **La Vieille Maison de Thé** : la toute première visite donne l'impression d'arriver chez l'habitant. L'endroit ne présente aucune décoration et le mobilier usé y est sommaire. Il reste très fréquenté, et pour cause : on y sert plusieurs variétés de thé très prisées, notamment les aiguilles argentées, une spécialité de la province de Fujian au goût délicatement grillé. Lee Shen, un habitué, est un chasseur d'un genre particulier. De trésors ? D'insectes ? De fantômes ? D'images ? De primes ? À vous de décider.
- **La Maison rose** : une maison de thé sino-britannique. Les pâtisseries qui y sont servies attirent une clientèle d'épouses d'hommes d'affaires. La décoration dans les tons roses et les tapisseries murales asiatiques fleuries ont donné son nom à l'endroit. Les hommes y sont tolérés tant qu'ils demeurent sur la terrasse du rez-de-chaussée, juste à côté d'une placette où l'on peut observer les locaux pratiquer leur tai-chi-chuan matinal. La carte recommande judicieusement le thé au jasmin et la variété Globe Amaranth.
- **Yu Yan Jiang Nan** : un lieu pittoresque qui attire principalement une clientèle de noctambules. Les lampions rouges qui envahissent l'endroit sont illuminés à la tombée de la nuit. La triade de la Bande Verte s'y réunit parfois dans un salon privé. On y sert un Oolong de première qualité et plusieurs autres variétés réputées pour leur concentration en théine. Hikoo, un petit singe apprivoisé s'y promène en liberté sous l'œil protecteur de son maître, un videur mongol. Le charme de l'endroit ferait presque oublier les relents saurs de la poissonnerie voisine.

Maisons de jeu

- **L'Étoile porte-bonheur** : une maison de jeu où le mah-jong est roi. Le tenancier, David Capron, est un Français qui a acheté son indépendance à prix d'or aux triades du secteur. Malgré son handicap (il est bègue), il est très apprécié par les habitués de son établissement. Il a une mémoire des noms sans pareille – surtout lorsque le nom en question est inscrit sur l'ardoise de l'Étoile.
- **Chez Tong Li** : Tong Li, le patron de l'endroit, est un reconverti. À l'origine, sa maison de jeu était une école de kung-fu. À la suite d'un incendie, une pénurie d'élèves l'a poussé à accepter une proposition d'affaire faite par la triade de la Bande Verte. Son école transformée en tripot est décorée de gravures martiales et d'armes blanches solidement fixées au mur. L'endroit propose des tables de







Note

À Shanghai, les maisons closes sont surnommées « nids d'asticots » et les prostituées « poules sauvages ».



mah-jong, de dames chinoises et de dés. Tong Li travaille avec ses quatre frères, qui ont toujours un souvenir de bagarre à raconter à leurs clients ou un moment pour relever un défi amical dans la salle du fond.

- **Red Rock** : un établissement peu fréquentable, installé dans une ancienne boucherie. L'arrière-cour est aménagée pour des combats d'animaux. Parieurs, bookmakers et entraîneurs s'y croisent dans une ambiance survoltée. Tous les combats y sont misés : chiens, coqs, poissons combattants, scorpions et même scarabées. Di Filippo, un expatrié italien, tient les rênes. L'homme, un beau parleur cruel, est un exécutant déconsidéré de la triade de la famille Tang. Le lieu tient son nom d'une pierre ferreuse logée dans un mur de la cour, que l'on touche pour se porter chance.
- **Yugong Yishan** : l'une des plus grandes maisons de jeu clandestines de Shanghai. Elle est localisée dans les entrepôts Wing Kong. L'endroit appartient à un propriétaire mystérieux et craint : Lo Pan. La superstition veut que l'on ne prononce jamais son nom autour des tables de jeu. Les petits ouvriers viennent y perdre leur salaire aux jeux les plus populaires et y sont encouragés par des entraîneuses expérimentées. Plusieurs tables d'échecs chinois attendent les amateurs. Une urne en forme de dragon est disposée à l'entrée. Sans raison apparente, tous les visiteurs y glissent une pièce en rentrant dans l'établissement. De mémoire d'habitué, personne n'a jamais essayé de voler son contenu.
- **Chez Mima** : une petite maison sous la protection de la triade de la Fédération Wo. Les rabatteurs de l'endroit y rameutent une clientèle de marins, dockers et contrebandiers. L'endroit est une couverture pour le trafic de l'opium et ses basses œuvres. Les clients l'ignorant sont guidés à l'étage où ils sont traités avec déférence par Mima, une hôtesse attentive aux moindres souhaits des joueurs fortunés. De nombreux policiers composent la clientèle régulière du premier étage.

Maisons closes

- **Mandara** : une maison de tolérance installée dans un hôtel privé, fréquentée par une clientèle fortunée. Les services des lieux sont à la hauteur de leurs tarifs. Plusieurs suites aux noms évocateurs promettent des expériences toutes particulières. Les chambres de la terre, de l'or, de l'eau, du bois et du feu sont les plus visitées. L'endroit embaume en permanence un parfum capiteux.
- **Chi** : les habitués de la rue Tanpei savent à quoi sont destinés les pousse-pousse à capiton mauve qui y attendent, car Chi est un service très particulier de prostitution. Chaque pousse-pousse est marqué du surnom d'une prostituée (Lys fleuri, Voile de soie, Caresse de brise, etc.) Lorsqu'un client prend place dans l'un de ces pousse-pousse, le tireur récupère la professionnelle concernée avant de se rendre à la destination convenue. Les tireurs sont aussi des protecteurs qui n'hésitent pas à faire usage de la force. Le pousse-pousse marqué « Nénuphar » correspond aux services d'un travesti.
- **Pu Li Hotel** : un bordel discret fréquenté par les matelots. L'endroit idéal pour recruter un équipage ou contracter une maladie vénérienne. Les tenanciers sont une famille venue de Mandchourie pour faire fortune dans la confection féminine. Les vicissitudes les ont mêlés aux affaires de la triade de la Bande Verte. La décoration des lieux, imposée par la mère Li, affiche un goût prononcé pour les perles. Dans la salle d'accueil, des lampions portent





chacun le nom d'une fille de la maison. Tao Hsien, le grand père de la famille, s'y connaît lorsqu'il s'agit de recoudre une blessure de couteau ou extraire une balle perdue.

- **Le Tigre blanc** : une maison close traditionnelle et respectable, gérée « à l'ancienne » par Madame O'Tool, une Chinoise veuve d'un capitaine irlandais. On raconte que la patronne peut répondre aux demandes les plus exigeantes en dénichant n'importe quel type de fille, en quelques jours, sur description, et moyennant finances. Traite des femmes ou réseau de prostitution international ? Personne ne semble s'intéresser au fin mot de l'histoire.

Note

À Shanghai, les fumeries d'opium sont surnommées « nids d'hirondelles ».

Fumeries d'opium

- **L'Empereur jaune** : l'établissement est installé dans la cave moite d'un restaurant crasseux où ne dîne jamais aucun client. On accède à la fumerie par un escalier en pierre. Une trappe dérobée permet de fuir en barque par un canal. Dans la salle du restaurant, un quinquagénaire aveugle semble attendre nuit et jour, assis à une table. Il s'agit de Victor Ollister, un Anglais mystérieux dont la vie a basculé lors d'une expérience tragique en rapport avec le Mythe.
- **Le Cargo** : cette fumerie d'opium est installée sur une péniche amarrée près de la vieille ville chinoise. Kuan-Yin Sun, son précédent propriétaire, l'a perdue au jeu contre un Américain nommé Tom Morello. On dit que ce dernier a migré en Chine pour fuir un procès fédéral. Sa manière de faire rappelle celle d'un policier. Pour l'heure, le Cargo change de mouillage toutes les nuits sans jamais s'éloigner de Shanghai et de sa clientèle. Kuan-Yin veut sa revanche et il est en train de s'organiser. Pendant ce temps, le nouveau propriétaire casse les prix et rabâche à qui veut l'entendre que la qualité de l'opium à bord promet une « croisière nocturne première classe ».
- **Chez Mrs Long** : ce salon de massage dispose d'un grenier tranquille où les clients peuvent se détendre en consommant de l'opium. Un passage habillement dissimulé mène dans l'habitation voisine où habite Mrs Long. La femme est veuve, indécemment riche, profondément misanthrope, et ne se pare de son sourire qu'au moment d'encaisser. Mrs Long trempe dans un réseau d'enlèvement à destination des Philippines. Des kidnappings sont ponctuellement organisés dans son établissement avec sa complicité.
- **Le Lotus bleu** : sous des apparences de club privé, on y découvre une confortable fumerie d'opium à la décoration criarde et au personnel chinois aussi dévoué que discret. En réalité, le Lotus bleu est une couverture pour un groupe activiste japonais aux objectifs difficiles à déterminer. La cave de l'endroit dissimule leur quartier général.

Hôtels

- **Four Seasons** : un hôtel de luxe construit au cœur de Shanghai, La réputation de ses services et de son confort n'est plus à faire. L'établissement est doté de piscines, de saunas, de salons privés de massage, de salles de réunion, de salle de conférence, d'un dancing et d'ascenseurs. Il s'agit là d'un point de passage régulier pour les espions anglais et japonais.
- **Jin Jiang Hotel** : un hôtel de standing dans lequel un casino a été installé. L'endroit est sous contrôle de la Fédération Wo, mais la convoitise de Du Yuesheng, la « tête de dragon » de la triade rivale de la Bande Verte, promet des règlements de compte explosifs dans les jours ou semaines à venir. Tout ce petit monde ignore-t-il que l'endroit est, depuis peu, fréquenté par des policiers sous couverture ?
- **May Kin** : un hôtel modeste géré par les Kin, une famille de huit personnes. À recommander aux investigateurs qui ne trouveront pas inconvenant de se faire gourmander lorsqu'ils rentrent trop tard ou de se faire offrir des pâtisseries et un

verre de liqueur médicinale lorsqu'ils éternuent trop fort dans leur chambre. Restez une semaine, les enfants vous emmèneront allumer des pétards sous le fauteuil du voisin. Restez un mois, les grands-parents vous confieront leurs secrets de cuisine. Chez May Kin, les départs se font souvent dans les larmes.

- **La villa Taiyuan** : hôtel à l'architecture coloniale, la villa Taiyuan est construite dans un jardin tropical. L'endroit ne propose que des suites hors de prix. Les tarifs s'expliquent par la discrétion et le dépaysement offerts par les lieux. En plus des services traditionnels d'un hôtel de luxe, la villa Taiyuan offre un service de sécurité expérimenté qui veille à ce que sa clientèle ne soit pas importunée. Si ces riches visiteurs apprenaient que le service d'ordre est fourni par une triade, la réputation de l'endroit pourrait en pâtir. Encore faudrait-t-il rester en vie assez longtemps pour ébruiter l'information.

Restaurants

- **Shu Tian Ge** : un restaurant prisé pour ses célèbres mapo doufo, une spécialité épicée à base de haricots et de porc. On n'y obtient rarement une table sans avoir réservé. La clientèle est principalement chinoise. L'établissement est d'une propreté irréprochable. La carte propose de déguster un « caramel divin » en dessert. Tous les habitués connaissent la farce attachée à cette commande, espérons que nul investigateur n'en fasse les frais. Autre spécialité : les « boulettes de porc en forme de perles ».
- **Dragon of the black pool** : un petit établissement principalement réputé pour la personnalité du patron. « Egg » Shen est un Chinois plein de sagesse et de malice. Proche de la soixantaine, il a souvent l'habitude d'exprimer ses pensées par proverbes et dictons populaires. C'est également un occultiste érudit qui met parfois son savoir au service de la bonne cause. Cheng Pai, son cuisinier, sert des spécialités à base de porc braisé en sauce et d'herbes fraîches. Autre spécialité : le « pigeon braisé des monts Huang ».
- **Chow** : un restaurant à peine visible depuis la rue. Il sert probablement les meilleures nouilles chinoises de la ville. Chow est, hélas, un aimant à malchance doublé d'un joueur et triplé d'un flambeur invétéré. Sympathiser avec lui promet de rocambolesques expériences. Spécialité : les nouilles tirées (à la technique de confection spectaculaire).



- **Xin Ji Shi** : un grand restaurant installé à côté d'un parc de la ville. Ses terrasses étagées lui valent parfois le surnom de « bonne rizière ». On y déguste d'excellents dimsum et de succulentes soupes. Des acrobates et musiciens itinérants viennent régulièrement s'y donner en spectacle. Autre spécialité : le « poulet du mendiant ».
- **Tian Tian** : un restaurant mémorable tant par la richesse et l'opulence des mets servis que par le spectacle donné par l'équipe de cuisine. Tian, le chef, est un colosse souriant de près de 180 kg. Sa personnalité joviale et extravertie sait dérider les clients les plus renfrognés. Ses marmitons et serveurs ont développé un style de cuisine et de service spectaculaires mêlant acrobatie, jonglerie et équilibre. La nourriture à base de viandes grasses et de riz frit est très copieuse, la peau de l'animal étant servie grillée ou flambée avec des galettes et la carcasse préparée en soupe. Autres spécialités : le « porc en forme de tête de lion », les « pains farcis à la pâte dure remplie de porc » (des bouchées garnies à la vapeur, remplies de soupe).
- **Le Jardin d'hiver** : ce restaurant est ouvert nuit et jour, toute l'année. On y sert des plats simples et savoureux. Ils sont tous accompagnés de nouilles épicées au piment rose. Un grand aquarium marin divise la salle principale. Des variétés de méduses y sont préparées devant le client. Spécialités : le « poisson entier à la vapeur », les « crevettes aux noix ».
- **D'autres lieux notoires** : le Vénus Café, le Majestic Café, le Palais Café.

Dancings & cabarets

- **Lady Xuan** : un dancing à la mode construit sur deux étages, avec des balcons intérieurs qui donnent sur une

piste de danse centrale. La recette de son succès est simple : stars et alcool. Les frères Wong qui gèrent l'établissement invitent régulièrement les vedettes du show-business américain et les célébrités chinoises pour une soirée spéciale au Lady Xuan. Le nom du dancing est un hommage à la chanteuse populaire Zhou Xuan dont on dit qu'elle aurait eu une aventure avec l'un des frères Wong. Un trafic bien rodé approvisionne le bar en alcools rares, principalement venus d'Europe et revendus à prix d'or à la jeunesse dorée de Shanghai. Les « hôtesses de danse » savent y faire pour faire monter la température. Walter Cox, l'un des barmen, est un vétéran de la Grande Guerre. Il pourrait bien être une connaissance d'un investigateur.

- **China Doll** : le China Doll est une bizarrerie locale pour l'habitant chinois. Il s'agit d'un cabaret très populaire dans le milieu des femmes féministes de la concession. Particulièrement fréquenté par les flappers, les aventurières et les femmes en quête d'indépendance, on y danse autant qu'on y débat. N'allez pas croire l'endroit vertueux : sur fond de musique assourdissante, les vices des Années folles y sont accessibles pour tous ceux et celles qui n'ont pas froid aux yeux. « Joie, gin et jazz » est la maxime des habituées. Le China Doll est également connu pour ses bagarres et descentes de police.
- **Le Cercle Sportif Français (ou CSF)** : situé dans la concession française, ce club est le plus cosmopolite et couru de la haute société. Lorsqu'on y a ses entrées, il est possible d'y danser jusqu'à deux heures du matin. Les larges pistes de danse de l'immeuble sont situées sur son toit, au milieu d'un jardin d'agrément et au premier étage, dans une luxueuse salle de bal. La clientèle est majoritairement française mais les fondateurs du Cercle Sportif encouragent l'ouverture et l'hospitalité envers les étrangers.
- **Cotton Club** : un endroit principalement fréquenté par les danseurs amateurs et professionnels. Des compétitions amicales y ont lieu tous les week-ends. Le tarif d'admission pour les non-membres est assez élevé pour décourager les piliers de bar ou les trouble-fêtes. On y danse le charleston sur des airs de swing, mais aussi des influences moins connues comme la Balboa ou le Texas Tommy (danses à huit temps), ou encore le black bottom (pas sautillés). N'allez pas lever la main pour appeler un serveur, c'est le geste convenu pour lancer un défi à la personne qui croise votre regard.



- **Le club Obi Wan** : ce bar-cabaret se situe dans un quartier louche. Paradoxalement, ses alentours demeurent toujours d'un calme exemplaire. L'influence de la Bande Verte explique cette situation. Lao Che, le patron de l'endroit, est un lieutenant de la célèbre triade qui tient le quartier d'une main de fer. Le cabaret est un lieu de standing fréquenté par la classe bourgeoise de Shanghai. L'ambition de Lao Che est de faire du club une scène incontournable pour le music-hall américain. La dernière revue ne lui donne pas satisfaction et il souhaite remonter un spectacle avec une meneuse de talent. Pourquoi pas Willie Scott, la seconde danseuse ?
- **D'autres lieux notoires** : la salle de bal Sainte Anne, la salle de bal de Vienne.

Tripots

- **La Maison rouge** : une gargote à marins crasseuse. Il n'est pas rare d'observer des clients en ouvrir la porte avant de faire demi-tour. On n'y rentre que pour le travail ou les relations. La bière y est infecte, seuls les habitués lui trouvent une « saveur nostalgique ». Les importuns qui s'égareront à la Maison rouge seront sortis sans ménagement ou raillés ouvertement. Le tenancier au fort accent germanique se fait appeler « Von Schoefolt ». Personne ne connaît les détails de sa vie hormis la manière dont il a perdu son œil droit à la guerre. La planche gravée en allemand, accrochée au bar, au-dessus de l'affreuse trogne du patron dit « paie ta goutte et bois sec ».
- **Le Dragon rieur** : un repaire de comploteurs et d'anarchistes en tout genre. L'accueil y fait l'effet d'un blizzard au mois d'août. Les nouveaux clients sont épiés en permanence et laissés dans leur coin pendant plusieurs semaines à moins d'être présentés par un habitué. La police a fait fermer le précédent bar du propriétaire, baptisé le Dragon triste ; le nouveau nom a été choisi en signe de défi aux autorités.
- **Beni** : ce bouge a été ouvert par Ben Swanson, un ancien chasseur désargenté que son ex-femme a laissé



Le Bund à Shanghai

sans un sou et alcoolique, avec le seul réconfort de sa collection de trophées. Les nouveaux clients sont bien accueillis tant qu'ils sont disposés à écouter une des nombreuses histoires de chasse du patron. Les trophées de chasse et de pêche les plus insolites recouvrent les murs et une partie du plafond. L'odeur douceâtre des animaux empaillés donne l'impression d'une personnalité propre qui suit les clients, chatouille leurs narines et rentre avec eux, blottie dans leurs vêtements. Le phacochère qui sert de cible à fléchettes est surnommé « Cinq pattes ». Lorsqu'on demande pourquoi, l'interlocuteur change généralement de sujet après avoir lancé un regard vers le patron.

- **Le Maoming** : le Maoming est installé au ras du fleuve, dans un quartier pauvre. Ses cuisines comptent plus de rats que de clients ce qui ne semble pas représenter un problème pour les habitués qui, de toute façon, ne viennent pas pour manger. Lorsqu'on vient au Maoming c'est pour deux raisons : soit pour demander une information à Mao Ming, la tenancière chinoise aux formes gargantuesques, soit pour boire un « Maoming Special ». Les infos de la patronne se paient en dollars ou contre service. Le breuvage est une décoction alcoolisée de plantes aux vertus très spéciales qui bouillonne toute l'année dans un chaudron de l'arrière-salle. Mao Ming assure le service avec ses deux gaillards de fils. Tous trois veillent jalousement sur leur recette.
- **La Caridade** : les prix défient ici toute concurrence, on peut y faire un repas correct et y boire tout au long de la nuit en échange de quelques pièces. Le tenancier, Victor-Manuel Pedrozo, est un moine défroqué venu du Portugal. Son tripot résiste années après années à l'influence des triades. Après quelques belles cicatrices et nombre de compromis difficiles à digérer, Victor a finalement négocié sa tranquillité. Du Yuesheng, la « tête de dragon » de la triade de la Bande Verte lui a offert un arrangement aussi insolite qu'inavouable.

Centres d'intérêt

Les habitants

Contrôle et population ne vont pas nécessairement de pair : en 1923, sur un total de 1,6 millions d'habitants, Shanghai compte à peine plus de 20 000 étrangers et la plupart sont japonais (par comparaison, plus du dixième des 850 000 habitants du Caire sont étrangers). Ici, les patrons peuvent très bien être européens, japonais ou américains, mais tous les autres (commerçants, pousse-pousse, ouvriers, professeurs, avocats) sont chinois.

La présence occidentale en Chine est renforcée par divers Européens ou Américains de passage, touristes, représentants ou vagabonds sans domicile fixe (dont Jack Brady). Le statut, la sécurité et les avantages commerciaux qu'offre la colonie internationale attirent aussi nombre de Chinois fortunés parfois convertis au christianisme.

La Chine est ruinée et même les étrangers aux revenus modestes peuvent y vivre comme des princes. Des millions de Chinois travaillent pour rien et leur production se vend à peine au-dessus du prix de la matière première augmentée du bénéfice de l'entrepreneur. Nombre d'étrangers préfèrent rester en Chine alors qu'ils pourraient prendre leur retraite chez eux. À Shanghai et dans presque toute l'Asie, les étrangers les plus pauvres ont des domestiques et les plus riches des palais.

Shanghai

Présentation

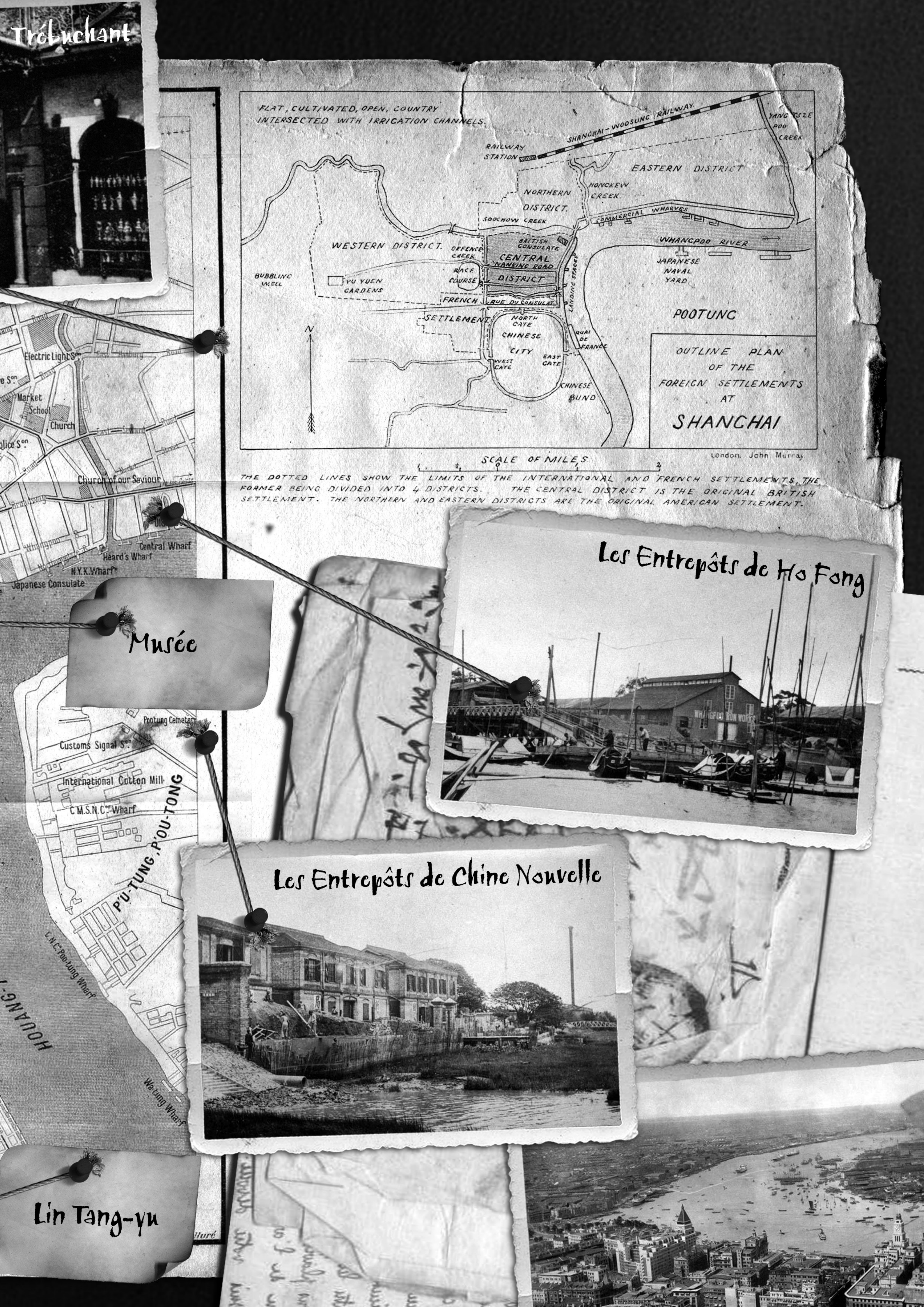
Le Paris de l'Orient, la Venise de l'Asie

Shanghai n'était qu'une petite ville anodine du Jiangsu jusqu'à ce que le traité de Nankin (1842) entérine les prédations britanniques de la première guerre de l'opium et l'ouvre au commerce international. Les représentants britanniques et américains prirent alors possession de certaines zones contiguës à la ville chinoise, des zones extraterritoriales où la loi chinoise ne s'exerçait plus. Elles furent d'abord connues comme les concessions et reçurent plus tard l'appellation de colonie internationale.

La concession française, située entre la zone britannique et la vieille ville chinoise, n'a jamais été formellement intégrée. Quand le Japon acquit par la suite une petite concession dans Shanghai, l'opinion publique chinoise réagit violemment à cette occupation supplémentaire qui présageait un pillage renouvelé de l'Empire du Milieu.

Les citoyens des pays signataires ne pouvaient être poursuivis par les lois chinoises, qu'ils se soient trouvés ou non dans les concessions. Plus tard, d'autres concessions ont encore été arrachées à une Chine impuissante, mais les trois zones contiguës française, britannique et américaine constituent toujours le cœur financier et industriel de cette cité en plein développement.


Le Courier de Shanghai
Le Tigr
La Maison de Ho Fong
Mu Hsien
Elgin Market
Police Sta.
Portuguese Club
Hongkew Park
Public School
Mixed Court
Tee San's Garden
General Hospital
Chinese Garden
Astor House H.
SU-TCHOU (SOO CHOW) CREEK
Lyceum Theater
Water Tower
Union Church
H.B.M. Consulate
German Consulate
Gas Works
British Gaol
Sinza Road
Wenchow Road
Park
Pinchiaow Road
Kuling Road
Avenue Road
Burkill Road
Synagogue
Chinese Post Office
British Post Office
Masonic Hall
Yokohama Specie B.
Public Garden
P. and O.S.N.C.
Club Concordia
Palace Hotel
Sir Harry Parkes M.
Chartered B.
Louza Police Sta.
Town Hall
Market
Kalee Hotel
Old Cemetery
Trinity Cathedral
B. Russo-asiatique
Deutsch asiatische B.
Central Fire Sta.
Municipal Council
Custom H.
Central Police Sta.
Hongkong and Shanghai B.
HUANG-P'U (WHANGPOO)
Telegraph Office
Chinese Hospital
London Mission Chapel
German Post Office
Shanghai Club
Mohamedan Church
Semaphore
Banque de l'Indo-Chine
Messageries Maritimes
Consulat de France
Poste Central de Police
Hotel des Colonies
Poste française
Hotel de la Municipalité
Théâtre chinois
Poste d'incendie
Ecole franco chinoise
Porte du Nord
Pte Porte du Nord
Rue de Passiéjo
Cimetière français
Rue Marcel Tillot
Rue Eugène Bard
CITÉ CHINOISE
Porte de l'Est
AI — The Settlements — The Chinese City.



Trébuchant
FLAT, CULTIVATED, OPEN, COUNTRY INTERSECTED WITH IRRIGATION CHANNELS.
SHANGHAI-WOOSUNG RAILWAY.
RAILWAY STATION
YANG TSZE POO CREEK
EASTERN DISTRICT
NORTHERN DISTRICT.
HONGKEW CREEK.
SOOCHOW CREEK
COMMERCIAL WHARVES
WESTERN DISTRICT.
DEFENCE CREEK
BRITISH CONSULATE
CENTRAL
NANKING ROAD
DISTRICT
WHANGPOO RIVER
JAPANESE NAVAL YARD
BUBBLING WELL
YU YUEN GARDENS
RACE COURSE
FRENCH
RUE DU CONSULAT
LANDING STAGES
SETTLEMENT
NORTH GATE
CHINESE CITY
WEST GATE
EAST GATE
QUAI DE FRANCE
CHINESE BUND
POOTUNG
OUTLINE PLAN OF THE FOREIGN SETTLEMENTS AT SHANGHAI
SCALE OF MILES
London, John Murray
THE DOTTED LINES SHOW THE LIMITS OF THE INTERNATIONAL AND FRENCH SETTLEMENTS, THE FORMER BEING DIVIDED INTO 4 DISTRICTS. THE CENTRAL DISTRICT IS THE ORIGINAL BRITISH SETTLEMENT. THE NORTHERN AND EASTERN DISTRICTS ARE THE ORIGINAL AMERICAN SETTLEMENT.
Electric Light Sn.
Market
School
Church
Church of our Saviour
Central Wharf
Heard's Wharf
N.Y.K. Wharf
Japanese Consulate
Musée
Pootung Cemetery
Customs Signal Sn.
International Cotton Mill
C.M.S.N.Co. Wharf
P'U-TUNG, P'OU-TONG
C.N.Co. Pou-tung Wharf
HOUANG-
Wa-tung Wharf
Les Entrepôts de Ho Fong
WHANGPOO IRON WORKS
Les Entrepôts de Chine Nouvelle
Lin Tang-yu



Une rue animée du vieux Shanghai

Ville de plaisirs

C'est alors une ville de tous les plaisirs, sans repos ni sommeil : on y alterne activité industrielle intense et longues nuits dans les restaurants à la mode, clubs chics, tripots et maisons closes. Une prospérité sans bornes cautionnée par les concessions étrangères qui en font un pôle international, une cité autonome, une zone franche entre Chine et Occident.

Géographie

Shanghai est bâtie sur le delta du fleuve Yang-Tsé-Kiang, près du Grand Canal et du nouveau réseau de chemin de fer. Le paysage, formé par des dépôts d'alluvions, est terriblement plat. Des digues et levées de terres protègent des crues, des marées et des tempêtes. Tout drainage est presque impossible. C'est une ville basse et seuls les plus grands bâtiments comptent plus de deux étages. Le sol est à peine au-dessus du niveau des eaux. En conséquence, l'alimentation en eau potable et l'évacuation des déchets posent constamment problème.

Tout le monde se plaint de la chaleur et de l'humidité en été et en automne. Le climat ressemble un peu à celui de la Nouvelle-Orléans, plus humide l'été (7 à 13 cm de pluie par mois) et plus sec l'hiver. Les typhons surgissent de la mer de Chine pendant l'été et l'automne, comme les ouragans du golfe du Mexique.

Arts & architecture

La période est profondément marquée par les différentes occupations. L'identité culturelle de la ville se façonne : l'âge de l'essor des arts, du cinéma, du théâtre. Les étrangers façonnent les rues à leur goût, mêlant les styles néogothique, classique, victorien, Art déco, etc. La chanteuse et actrice Zhou Xuan est sans doute la figure la plus emblématique de cette période.

Lieux d'intérêt & curiosités urbaines

Les métiers de rue

Les avenues de Shanghai fourmillent d'activités en tout genre. Vos investigateurs s'habitueront rapidement à croiser des tireurs de pousse-pousse et des cireurs de chaussures. N'hésitez pas à leur faire découvrir des professions bien plus insolites et pittoresques.

Les **restaurants de rue** sont légion : ils pullulent dans les rues commerçantes et vendent tout ce qui peut se manger ou boire, en faisant peu de cas du nombre de pattes, de l'origine ou de l'âge de l'aliment concerné. En général, on conseille de manger uniquement ce que les Chinois locaux consomment.

Les **vendeurs de souvenirs** et de breloques se rencontrent aux points touristiques incontournables.

Les **masseurs de rue** sont appréciés pour leur compétence en médecine chinoise ; les masseurs aveugles sont les plus prisés.

Les **chasseurs de rats ou de cafards** sont souvent recrutés par des restaurants ou des hôtels. Ils recourent très peu aux moyens chimiques, leur préférant les pièges ou une authentique arbalète à rats.

Les **nettoyeurs et cureurs d'oreilles** exercent une profession oubliée. Ils travaillent à même la rue avec de petites vrilles, des tampons et lancettes de fabrication personnelle.

Certains **tatoueurs de rue** proposent des tatouages à l'eau, mais il ne s'agit pas forcément d'escrocs. La superstition prête à ces tatouages une influence mystique temporaire, en fonction du motif réalisé.

Les **apothicaires itinérants** travaillent souvent avec de longs étals qu'ils replient et juchent sur leur dos avant de changer de quartier.

Les **aplatisseurs de canards** exercent leur art à proximité des restaurants et des marchés, leurs prestations sont recherchées par les cuisiniers et épiciers fins.

Les **arracheurs de dents** attendent directement leurs clients affligés devant les portes des hôpitaux ou des cabinets de médecins.

Les quartiers pauvres ont leurs **rapiéceurs de haillons**. Les sans-le-sou et les infirmes sont condamnés à mendier et forment quasiment un corps de métier à part entière. Certains



sont délibérément placés dans les rues par de cruels usuriers.

Le **commerce et le dressage des animaux** vivants sont également courants, tout spécialement lorsqu'il s'agit d'oiseaux. Par exemple, les dresseurs de merles compétents exercent un métier rare et recherché.

Les **jongleurs, musiciens, chanteurs, acrobates et contorsionnistes** assurent le spectacle aux alentours des places et des parcs, en échange de quelques pièces et applaudissements.

Les Chinois recourent parfois à des **jeteurs de sorts itinérants** pour résoudre leurs problèmes moyennant un bon repas ou une offrande en or.

Le cynodrome et l'hippodrome

Ces deux édifices imposants sont tous deux localisés dans la concession française. En tant que références typiquement étrangères, ils symbolisent pour certains la domination des Occidentaux sur la ville. Les courses de lévriers et de chevaux drainent une clientèle abondante. Sur l'herbe des circuits de course, de grandes joies et de profonds malheurs se jouent chaque jour.

Le cynodrome est le théâtre d'un cache-cache silencieux entre un gang de pickpockets très discrets et des inspecteurs de police français en civils ; gare aux investigateurs qui seraient pris en chasse par l'un des deux groupes. Vétérinaire en chef, le professeur Seyler habite dans une dépendance du cynodrome. La nuit, les personnages pourront peut-être le croiser dans la ville, à la recherche d'animaux errants. Une fois sa fourgonnette remplie, il s'enferme pendant des nuits entières dans son





laboratoire où il mène des expériences qui, selon lui, pèseront sur le destin de l'humanité.

Dans l'hippodrome, une bande de gamins a mis en place une escroquerie plutôt habile. L'un d'entre eux attire l'attention d'un adulte isolé pour lui faire croire qu'il a perdu ses parents. Il conduit ensuite sa victime jusqu'aux autres vauriens qui rackettent l'âme charitable en la menaçant de la dénoncer pour rapt d'enfant ou attentat à la pudeur. La tour de l'hippodrome offre une vue imprenable sur le centre-ville, et les désœuvrés ruinés par un pari de trop montent parfois à son sommet pour leur sortie de scène.

Une association-aide de jeu : la Bande Verte

La Bande Verte est une « famille » plus qu'une société secrète criminelle. Elle a été fondée à Shanghai à la fin du XIXe siècle. Dans les années 20, elle contrôle la quasi-totalité des activités criminelles de la ville (dont le marché de l'opium, le jeu et la prostitution). Les hommes d'affaires à sa tête sont les principaux intermédiaires pour les transports fluviaux et le marché de denrées telles que le riz et le sel.

Que ce soit pour disperser des manifestations, avoir la mainmise sur un quartier ou s'intéresser à des Occidentaux un peu trop curieux, vous avez là une force de frappe discrète, historique et efficace, si vous êtes vraiment en manque de bâtons à placer dans les roues de votre équipe.

Hong Kong

Cette colonie britannique montagneuse est coincée entre la mer de Chine méridionale et la Chine (province du Guangdong). Son cœur économique et politique est formé par l'île de Hong Kong et la péninsule de Kowloon qui ne représentent que 10 % de sa superficie. Le reste du territoire se compose de plus de 200 îles de toutes natures (forêts, montagnes, etc.) dont l'île de Lantau est la plus vaste, avec ses 150 km².

La voie maritime est la plus commode pour se rendre dans la concession. Hong Kong évoque la ville de Shanghai tout en accentuant ses aspects coloniaux. C'est une cité cosmopolite constamment en effervescence, où on y parle le cantonais et l'anglais. L'empreinte occidentale est perceptible dans les îlots d'habitations délimités par des avenues aérées aux bâtiments blancs et aux devantures stylisées. Les contrastes urbains marqueront le visiteur : en s'éloignant un peu du centre, il découvrira des quartiers d'habitations historiques plus tassés, puis de petite ruelle pittoresques où le linge sèche aux balcons entre les enseignes des boutiques. Plus loin, un espace vert annoncera un bâtiment administratif anglais aux marbres éclatants.



L`Ordre de la Femme Boursouflée

L'Ordre de la Femme Boursouflée



Interactions avec les investigateurs

Comme pour l'Australie et le Kenya, ce chapitre risque d'être un final. Parce qu'il est truffé de groupuscules alliés et ennemis, vos investigateurs vont donc se sentir constamment surveillés… et ce sera le cas. Mais par qui ?

Effectifs

- Le Grand Prêtre est Ho Fong, un riche importateur de Shanghai. Pour plus de détails sur Ho Fong, voir son descriptif p. 35, ainsi que le descriptif de sa maison dans le chapitre qui lui est consacré p. 38.
- L'Ordre recrute exclusivement des Chinois. Les sbires du culte ont mauvaise réputation, même au sein du milieu criminel pourtant cruel et bien fourni de Shanghai. L'Ordre de la Femme Boursouflée est aussi plus ou moins connu des groupes clandestins gauchistes et nationalistes en plein essor.

Les tuniques de cérémonie sont en soie noire et jaune, taillées très amples pour contrefaire les formes opulentes de la Femme Boursouflée. Tous les adorateurs portent le tatouage du culte sous l'aisselle gauche, les idéogrammes chinois correspondant à « la Femme Boursouflée ».

L'arme rituelle du culte est une faucille utilisée pour lacérer le tronc des victimes avant de couper leurs membres. Les armes à feu sont rarement employées.

Provenant des rapports qu'il entretient avec des colonies de profonds, l'Ordre compte dans ses rangs nombre d'hybrides.

Enfin, le culte possède quelques shoggoths qui sont contrôlés par des sortes de dresseurs, les shoggoth-twshas, décrits ci-après. Concernant les shoggoths eux-mêmes, vous pouvez vous référer au *Manuel du Gardien V7* page 308 ou bien au *Codex de l'Innommable V7* page 54. Les shoggoth-twshas sont décrits p. 70.

Sir Aubrey Penhew est l'invité du Culte, pour le compte duquel – et surtout de Nyarlathotep – il gère les moindres détails de la réalisation de la fusée pour le Grand Rituel.



Rites

Ils ont tous lieu sur l'île du Dragon Gris.

Les rites de mort

Ces rites se déroulent une à deux fois par mois. Après des heures de chants frénétiques et de danses effrénées, les victimes sacrificielles sont dépecées. Une fois leurs bras sectionnés, on les laisse se vider de leur sang. De 50 à 200 adorateurs, profonds compris, assistent à la cérémonie. Ces rites ont lieu nécessairement les nuits de pleine ou nouvelle lune, mais ne sont pas systématiquement célébrés toutes les deux semaines.

Le fracas des gongs et les gémissements des flûtes de bambou accompagnent les danses des adorateurs. Ceux-ci sont vêtus de tuniques de soie jaunes et noires bien trop grandes afin de symboliser les formes glorieuses de la Femme Boursouflée. Ces robes diminuent leur Mouvement d'un mètre par round et leur DEX de 10 points.

Les rites s'achèvent toujours par l'invocation de la Femme Boursouflée. Elle apparaît au milieu d'un chœur de déments et dévore les victimes. Elle exhorte ensuite les fidèles, par une courte homélie délivrée dans un mandarin très raffiné, à une dévotion et une obéissance aveugles. Assister aux rites de mort cause une perte de 5/1D100 points de SAN.



Adorateurs de l'Ordre de la Femme Boursouflée

(Figurants)

En dehors des hybrides, les adorateurs humains sont de purs produits de vos imaginaires quand il s'agit de films asiatiques avec méchants sadiques et sourires de façade. De petite taille, souvent en groupe (on ne distingue que rarement le groupe de premier abord dans une rue mais au final, s'il y a du grabuge, toute la rue semble être montée contre vous !), leur habillement va du style européen tape-à-l'œil avec costume blanc, chemise noire et chaussures bicolores, aux traditionnels costumes sombres avec veste boutonnée, petit couvre-chef.

Il en existe de trois types :
• L'homme de main de Ho Fong
• L'adorateur des rues
• L'hybride profond

L'homme de main de Ho Fong

Initié prêt à tout - entre 16 et 50 ans Méchants de films de kung-fu, sadiques, lâches et fanatiques : le chef, l'espion rusé, le bouc émissaire.

FOR	75
DEX	80
POU	70
CON	70
APP	60
EDU	60
TAI	65
INT	70

Points de vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7-9
Santé mentale : 0
Points de magie : 14

Combat
• Esquive 50 % (25/10)
• Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
1D3 + 1D4 points de dégâts
Faucille du culte
1D6 + 1 + 1D4 points de dégâts
Jo (bâton court)
1D6 + 1D4 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (chant)	25 % (12/5)
Baratin	25 % (12/5)
Discrétion	55 % (27/11)
Intimidation	25 % (12/5)
Lancer	45 % (22/9)
Mythe de Cthulhu	08 % (4/1)
Nager	40 % (20/8)
Pilotage (bateau)	30 % (15/6)
Servir maître Fong	65 % (32/13)
Sauter	45 % (22/9)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)
Langues	
Anglais	15 % (7/3)
Mandarin ou Cantonais ou Hakka (etc.)	60 %

L'adorateur des rues

Roi de la filature aimant en découdre, 13 à 40 ans

FOR	60
DEX	70
POU	55
CON	50
APP	60
EDU	50
TAI	0
INT	50

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8-9
Santé mentale : 20
Points de magie : 11

Combat
• Esquive 35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
1D3 points de dégâts
• Couteau
1D4 (E) points de dégâts
• Faucille du culte
1D6 + 1 points de dégâts

Comptences

Discrétion	40 % (20/8)
Lancer	40 % (20/8)
Nager	40 % (20/8)
S'occuper des touristes	50 % (25/10)
Sauter	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)
Langues	
Anglais	10 % (5/2)
Mandarin	4 % (22/9)

L'hybride profond

Niveau : ordinaire

Pouvoirs distinctifs
Retenir sa respiration : Les hybrides sont incapables de respirer sous l'eau tant qu'ils ne sont pas totalement transformés en profonds. Toutefois, dès leur plus jeune âge, ils peuvent rester sous l'eau deux fois plus longtemps qu'un humain moyen.

FOR	65
DEX	65
POU	50
CON	65
APP	35
TAI	50
INT	65

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9/9 en nageant
Points de magie : 10

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché :
Les hybrides profonds emploient les mêmes armes que les humains.
• Esquive 32 % (16/6)
• Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
1D3 points de dégâts
• Bâton court
1D6 points de dégâts
• Faucille du culte
1D6 + 1 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (pêcher)	65 % (32/13)
Discrétion	55 % (27/11)
Écouter	50 % (25/10)
Lancer	35 % (17/7)
Nager	85 % (42/17)
Pilotage (bateau)	40 % (20/8)
Sauter	45 % (22/9)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)
Langues	
Mandarin	35 % (17/7)

Protection : aucune

Perte de santé mentale : 0/1D4 pour un hybride, mais la perte peut être supérieure (1/1D6 ou plus) pour des spécimens particulièrement hideux.

Les rites de reproduction

Ces cérémonies ne suivent aucun calendrier fixe. Deux d'entre elles marquent, toutefois, le début et la fin de la saison des typhons et les autres sont tenues à la demande d'un prêtre ou d'une prêtresse. Le viol d'êtres humains par des profonds en est l'élément central. Environ un tiers des femmes impliquées (les femelles profonds jouent aussi un rôle actif) sont fécondées et mènent leur grossesse à terme. Si les investigateurs se livrent à une reconnaissance minutieuse, ils remarqueront le nombre anormal de villageoises enceintes.

Les danses de reproduction sont obscènes et frénétiques. Les investigateurs dont la pudeur peut encore être outragée perdent 1D3 points de SAN, les blasés aucun.

Le Grand Rituel d'Ouverture

Une seule et unique fois : décollage de la fusée et ouverture du portail.



Lieux de rencontre

Chez Ho Fong

Ho Fong dispose d'une chapelle dédiée à la Femme Boursouflée. Elle sert à certains rituels mais ne permet d'accueillir qu'un nombre restreint d'adorateurs triés sur le volet, dont les membres de la famille Ho et les plus proches serviteurs.

Le bar du Crapaud à Trois Pièces

Ce lieu est un bar situé dans le quartier du port, dans lequel des adorateurs soit recrutent des marins pour des voyages sans retour, soit tentent de trouver de nouveaux adeptes pour augmenter les rangs du culte. C'est bien souvent parmi la population des pêcheurs ou des marins que le culte recrute. Les adorateurs prêtent cependant attention à ce que les nouveaux-venus ne fassent partie ni d'organisations criminelles, ni des récents mouvements politiques, qui attirent l'attention des autorités.

L'île du Dragon Gris

L'île est l'endroit par excellence de rencontre des adorateurs, lieux de tous les plus grands rituels. Les îles proches abritent également la colonie de profonds du culte. Ces derniers utilisent également quelques autres îles situées entre la grande île du Dragon Gris et le continent, ce qui leur permet de surveiller les voies navigables (et, à l'occasion, de profiter de l'imprudence de certains pêcheurs).

Relations avec les autres cultes

Ho Fong et Penhew entretiennent de très nombreux échanges avec les autres cultes (Langue Sanglante au Kenya, Chauve-Souris des Sables en Australie et Fraternité du Pharaon Noir au Caire et à Londres) par des envois d'artefacts et d'objets d'arts ou du Mythe essentiellement. C'est le navire *La Dame noire* qui sert principalement aux expéditions. Il est à noter que *la Dame noire* sera forcément à proximité de Shanghai lorsque les investigateurs y seront arrivés.

Le culte entretient également des rapports très conséquents avec une colonie de profonds implantée en mer de Chine orientale. Les représentants de cette colonie sont très nombreux sur l'île du Dragon Gris, mais on ne les retrouve pas sur le continent.

L'aventure



Où les investigateurs ont une chance de porter un grand coup à leurs adversaires et d'apprendre que la sérénité chinoise n'est qu'un rêve impossible.



En quelques mots…

L'Empire du Milieu ne figure pas sur l'agenda originel de l'expédition Carlyle ; pourtant c'est ici que se trouvent Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Ce dernier, difficile à trouver, peut se révéler une aide précieuse pour les investigateurs. Il connaît les différents cultes liés à Nyarlathotep ainsi que leurs dirigeants. Son témoignage lève toutes les zones d'ombre sur l'expédition Carlyle et il sait que Penhew réside sur l'île du Dragon Gris. Les investigateurs devront se rendre au repère de Penhew et mettre la fusée hors d'usage pour empêcher le Grand Rituel.

Enjeux

- **S'entretenir avec McChum,** le propriétaire du Tigre Trébuchant : c'est dans ce bar que Jackson Elias a rencontré Jack Brady. Les investigateurs s'y rendront probablement pour questionner le propriétaire. Ce dernier pourra leur fournir des informations sur Ho Fong, Jack Brady et l'Ordre de la Femme Boursouflée.
- **Retrouver Jack Brady** : ce sera difficile mais nécessaire ; il fournira aux investigateurs toutes les réponses sur l'expédition et sur les différents cultes dédiés à Nyarlathotep. Ils ne seront que mieux préparés pour la suite (ou la fin) de leurs aventures.
- **Se rendre sur l'île du Dragon Gris** : c'est sur l'île que le Culte de la Femme Boursouflée a établi son temple. Penhew y a construit la fusée qui permettra l'ouverture du Grand Portail. Les investigateurs devront mettre un terme à ses activités.
- **Empêcher le Grand Rituel (final)** : dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus au Kenya et en Australie, la campagne s'achève sur l'île lors de l'ouverture du portail avec le décollage de la fusée. Des milliers d'adorateurs sont présents pour assister au rituel. Il faudra saboter la fusée.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs assistent à un rite sur l'île du Dragon Gris, ils obtiennent 1 point en **Mythe de Cthulhu**.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte chinois de l'Ordre de la Femme Boursouflée leur permet de regagner :
  - **Si le test d'INT est réussi** : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - **Si le test d'INT est un échec** : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché le rite du culte (ou le Grand Rituel lors du final) et mis hors d'état de nuire le Culte de l'Ordre de la Femme Boursouflée, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Investigation	3/5
Action	2/5
Exploration	1/5
Interaction	4/5
Mythe	5/5

Difficulté	Éprouvé
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	3 à 5
Type de personnages :	Tout type
Époque	Époque 1920

À l'affiche

Jack Brady

Ancien garde du corps de Carlyle, il surveille, sans trop comprendre, les agissements du Culte, tapi dans l'ombre pour sauver sa vie.

Roger Carlyle

Le dandy de New York, devenu complètement fou et caché par Brady dans un sanatorium de Hong Kong.

Fergus Chum

Patron du Tigre Trébuchant, il garde jalousement quelques informations sur Brady, surveillé par différentes factions.

Ho Fong

Chef du Culte de la Femme Boursouflée, il dirige sa secte d'une main de fer pour aider Penhew depuis son Q.G. de Shanghai.

Sir Aubrey Penhew

Il organise le montage de la fusée sur l'île du Dragon Gris grâce au soutien de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Protégé par la communauté de profonds, il attend l'ouverture du Portail.

Ambiance

Que ce soit le final ou non, Shanghai est l'étape la plus importante de la campagne. En effet, la rencontre entre les investigateurs et Jack Brady va dévoiler les zones d'ombre. Ce chapitre est également le plus dangereux en raison des différents groupes et protagonistes qui croiseront la route des aventuriers : Ho Fong et la secte de l'Ordre de la Femme Boursouflée, Sir Aubrey Penhew, Lin Tang-yu et ses sbires, Isoge Taro, etc. Quelles que soient les recherches des investigateurs, elles seront constamment semées d'embûches, car tout ce petit microcosme déploie des efforts importants pour ne pas laisser de traces et détecter les erreurs faites par les autres pour en profiter de manière décisive.

Parsemez cela de piquets de grèves réprimés dans la violence avec en fond la barrière de la civilisation et du langage et vous aurez une bonne idée du tableau général.

Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle

Les derniers membres de l'expédition Carlyle se retrouvent maintenant à Shanghai, pour certains, bien à l'insu de leurs choix initiaux et des buts officiels de l'expédition.

C'est surtout Sir Aubrey Penhew, censément mort, qui a rejoint en 1921 le Culte de la Femme Boursouflée où il se consacre corps et âme au montage de la fusée destinée à l'invocation finale, en compagnie du maître des lieux, Ho Fong.

De son côté, Brady a mis un Carlyle dément au vert dans une petite institution de Hong Kong. Dans l'ombre, il veille maintenant à comprendre ce que veulent faire Penhew, Ho Fong et les autres, et de peut-être pouvoir intervenir – sachant de quoi sont capables ces monstres.

Rappel chronologique : Brady arrive avec Carlyle le 15 septembre 1919, puis le place dans une maison de repos et part pour Shanghai. De son côté, Penhew rallie le Culte de la Femme Boursouflée en arrivant le 13 juin 1921, puis s'attelle aux préparatifs de la construction de la fusée. Il rassemble d'abord le matériel tandis que Huston lui envoie les derniers schémas en janvier 1924. Il finira par se faire repérer par Jackson Elias en septembre de la même année et décidera ensuite de rester sur l'île du Dragon Gris, laissant le soin à Ho Fong de régler ce désagrément. De son côté, Brady surveille discrètement Penhew et Ho Fong, se doutant qu'une chose terrible se prépare.

À la poursuite de Jackson Elias

Elias partit de l'Afrique pour l'Asie suite à sa rencontre avec Nails Nelson. Celui-ci lui avait indiqué avoir rencontré Brady à Hong Kong. N'ayant pas trouvé de traces de Brady dans cette ville et raté Carlyle, ses investigations l'amenèrent à Shanghai et ses vœux furent exaucés, car il retrouva Brady.

Pendant son séjour à Shanghai, Jackson Elias logeait à la pension Jin Jiang dans l'allée du Chausson noir. C'est là qu'il fut repéré par les adorateurs et que commencèrent les premières attaques magiques ciblant sa santé mentale, d'où le désordre qui apparaît ensuite dans ses notes et théories.

Elias n'a rien pu apprendre sur la fusée de Sir Aubrey, mais il a vu ce dernier de loin. Jack Brady n'était pas encore en possession des Sept Livres cryptiques de Hsan. Brady lui a raconté l'histoire de l'expédition Carlyle : cf. Aide de jeu SH-02 Le témoignage de Brady.

Rappel chronologique : Elias arrive à Hong Kong le 17 septembre 1924 de Mombasa, puis part à Shanghai, qu'il quittera avec les sbires de Ho Fong aux trousses le 4 octobre afin de rallier l'Égypte.

Clore la campagne ici

Dans les versions initiales de la campagne, la fin se déroulait en Chine avec le lancement de la fusée. Comme vous avez pu vous en rendre compte, même si la fusée n'est pas partie, il reste du travail, surtout si les investigateurs ont raté l'une des autres destinations. En effet, les événements sur place ont pu amener à une ouverture restreinte du Portail, ou bien les cultes présents pourront relancer un projet mondial.

En ce qui concerne Nyarlathotep, la disparition de Sir Aubrey ne sera pas vraiment une perte. Il n'en est pas de même de Ho Fong, qui sera un intermédiaire plus difficilement remplaçable. Si l'île du Dragon Gris est détruite ou « stérilisée », un nouveau plan devra être mis en place, mais les conditions favorables pour le Dieu Noir mettront des années avant de se reproduire. En attendant que les étoiles soient de nouveau propices, ce sera le moment de faire croiser les pas des investigateurs avec ceux de Carl Stanford (un séide de Cthulhu qu'ils pourront croiser à Shanghai) ou d'imaginer un rôle nouveau au Rejeton.

Note sur la fusée

si les investigateurs ne se sont pas encore rendus au Kenya ou en Australie, le décollage de la fusée n'est pas prévu. Celle-ci est encore en phase de construction, des tests de réacteurs sont en cours, etc. S'ils se dirigent vers l'île du Dragon Gris, optez plutôt pour un rituel de mort ou de reproduction.



Finir à Shanghai

L'échec du rituel du Grand Portail peut être provoqué par une multitude de moyens. En voici quelques-uns parmi les plus évidents. Les joueurs ne manqueront pas d'en imaginer d'autres.

La méthode la plus simple et la plus efficace consiste à retarder ou avancer le chronomètre de Sir Aubrey de 10-20 minutes, ce qui décale d'autant ses incantations et l'envoi de la fusée. Le chronomètre est celui de la Dame noire. Si les incantations ou l'explosion de la fusée ne sont pas exactement en phase avec le point culminant de l'éclipse totale, elles n'apportent plus rien au rituel et celui-ci échoue.

Malheureusement, Nyarlathotep est un dieu prévoyant et il pourrait prévenir Sir Aubrey de ce stratagème quand ce dernier remonte son chronomètre chaque jour après l'heure du déjeuner. Les investigateurs devront avoir de la chance. Il faut que chacun d'entre eux réussisse un test de Chance pour que cette ruse aboutisse.

Si vous le désirez, le journal de Sir Aubrey souligne cette nécessité de coordination simultanée entre tous les sites. Si le chronomètre est détruit plusieurs jours à l'avance, la Dame noire peut aller en chercher un autre, qui sera alors protégé par des dizaines d'adorateurs. En revanche, si le chronomètre disparaît le jour même du rituel, Sir Aubrey n'a plus d'autre recours que la prière.

Si l'ogive est jetée dans le puits de lave, la chaleur intense et la pression la font exploser après 1D4 minutes. L'île entière est soufflée et la zone radioactive qui la remplace perdure jusque dans les années 70. Les investigateurs risquent de ne pas y survivre mais leur attaque suicide extermine bon nombre des adorateurs et détruit la fusée. Les projets de Nyarlathotep sont réduits à néant.

Si les poutrelles qui soutiennent la fusée sont sectionnées (FOR 250, un homme seul pour faire les entailles nécessaires en trois minutes), celle-ci tombe dans la lave. Elle absorbe l'énergie, monte en puissance normalement et se précipite contre le plafond toujours en place, ce qui détruit l'ensemble. La désintégration de la fusée diminue les chances de réussite du Grand Rituel, mais Nyarlathotep peut encore l'emporter. Les débordements de lave et l'explosion de la fusée tuent tous les occupants de la caverne.

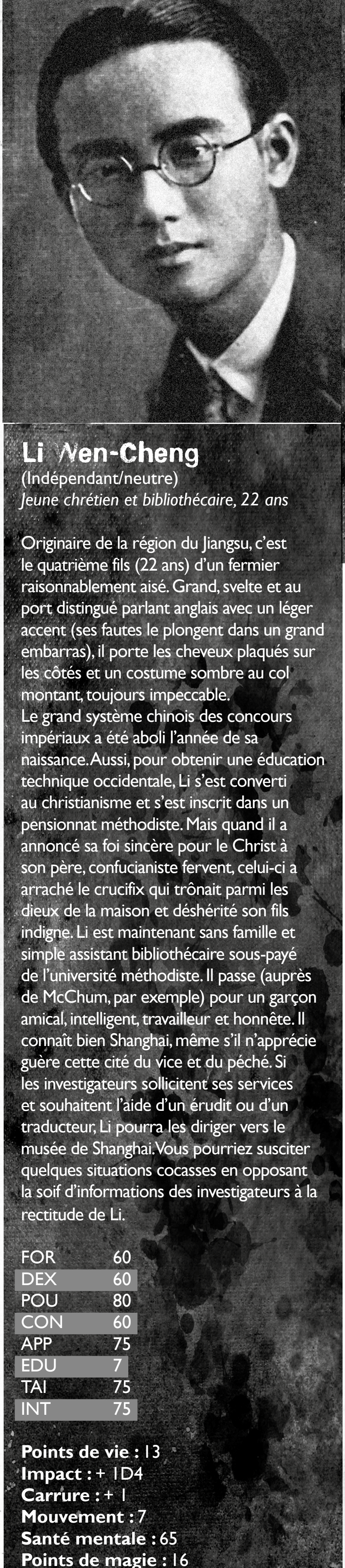
Si les poutrelles ne sont qu'à moitié entaillées, elles cèdent après quatre


天津各色美酒
油漆表紙承接工
東麵廠

Pistes et indices liés au chapitre chinois :

Réf	Dénomination	Origine	Mène à…	Importance
Pistes et indices new-yorkais				
ADJ-NY-03	Boîte d'allumettes	Chambre 410	Bar du Tigre Trébuchant	Haute
ADJ-NY-04	Photographie d'un yacht (la Dame noire)	Chambre 410	Navire, la Dame noire	Haute
ADJ-NY-11	Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington	Jack Brady, à Hong Kong	Haute
—	Entretien J. Kensington	J. Kensington	Télégramme d'Elias, de Hong Kong	Secondaire
Pistes et indices anglais				
—	Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew	Ho Fong, Shanghai	Secondaire
—	Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire	Livraisons à Ho Fong Import, Shanghai via le Vent d'Ivoir	Secondaire
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr	Nombreuses livraisons à Ho Fong Import, Chabout, Vent d'Ivoire	Haute
Pistes et indices égyptiens				
ADJ-CA-04	Reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition (lettre "AP")	Demeure d'Omar Shakti	Scarabée, Ho Fong, Aubrey Penhew	Haute
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti	Artefacts égyptiens envoyés à Ho Fong Import, Vent d'Ivoire	Haute
—	Pyramide Inclinée : la carte hémisphérique	Pyramide Inclinée	Chine Orientale	Haute
Pistes et indices kenyans				
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)	Livraisons à Ho Fong Import	Haute
ADJ-KE-02	Registre de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)	Livraisons à Ho Fong Import	Secondaire
—	Entretien Nails Nelson	Nails Nelson	Jack Brady, à Hong Kong	Secondaire
Pistes et indices australiens				
ADJ-AU-02	Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)	Livraisons à Ho Fong Import	Haute
—	Dieux de la Réalité	Manuscrit Huston	Île du Dragon Gris	Haute
ADJ-AU-08	Lettre de Penhew	Bureau de Huston	Aubrey Penhew	Haute
Pistes et indices chinois				
—	Bar du Tigre Trébuchant	Chambre 410	Fergus Chum	Haute
—	Entretien Fergus Chum	Bar du Tigre Trébuchant	Jack Brady, Ho Fong et l'Ordre de la Femme Boursouflée, île du Dragon Gris, Dame noire	Haute
—	Surveillance Ho Fong	Ho Fong	Domicile, entrepôt Ho Fong Import, yacht	Haute
ADJ-SH-01	Extrait des registres de Ho Fong	Ho Fong Import	Londres : Fondation Penhew, Vent d'Ivoire ; Égypte : livraisons à Omar Shakti ; Kenya : Livraisons à Ahja Singh (Mombasa) ; Australie : équipement minier à Mortimer Wycroft (Cuncudgerie) ; Shanghaï : Chabout, Vent d'Ivoire	Haute

Réf	Dénomination	Origine	Mène à...	Importance
Pistes et indices chinois (suite)				
—	Demeure de Ho Fong	Demeure Ho Fong	Carl Stanford, La Femme Boursouflée, Choi Mei-ling	Secondaire
—	Entrepôt de Ho Fong Import	Ho Fong Import	Fusée de Sir Aubrey Penhew et des adresses suspectes	Haute
—	Poste centrale, facteur de l'entrepôt de Ho Fong	Poste centrale, Ho Fong Import	Courrier adressé à Alfred Penhurst, à bord de la Dame noire mais adressé au bon soin de Ho Fong Import	Secondaire
—	Entretien Choi Mei-ling	Choi Mei-ling	Mu Hsien, cache de Jack Brady	Secondaire
ADJ-SH-02	Témoignage de Jack Brady	Brady, McChum, Hsien	Shanghaï : rôle de l'expédition Carlyle, Sir Aubrey, ouverture du portail, Mei-ling, Ho Fong, etc. ; Australie : Huston en Australie	Haute
—	Dame noire, Vent d'Ivoire	Capitainerie	Île du Dragon Gris, Capitaine J. Savoyard, Ho Fong Import	Secondaire
ADJ-SH-03	Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew	Île du Dragon Gris	Ouverture du portail	Haute
ADJ-SH-04	L'étrange encart publicitaire d'un astrologue	Presse	M. Lung sur Kaoyang Street	Facultatif
ADJ-SH-05	Le Club des navigateurs partiellement détruit	Presse	Influence du Mythe, Jack Brady	Facultatif
ADJ-SH-06	Incendie sur Chin-lang Road	Presse	Jack Brady	Facultatif
ADJ-SH-07	Meurtres sur Lantern Street, « chauve-souris géante »	Presse	Choi Mei-ling, Jack Brady	Facultatif
ADJ-SH-08	Quelques mots griffonnés	Chine Nouvelle	Chu Mi, projet de Brady	Secondaire
ADJ-SH-09	Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres	Les sept Livres Cryptiques de Hsan	Explications sur l'Œil de Lumière et de Ténèbres	Facultatif
—	Visite, questions, aide à la traduction	Musée de Shanghai	Mu Hsien	Haute
—	Entretien Mu Hsien	Mu Hsien	Chu Min, Jack Brady, Ordre de la Femme Boursouflée	Haute
—	Entretien Chu Mi	Chu Mi	Entrepôt d'Action Sincère, projets et localisation de Brady	Haute
—	Entretien Isoge Taro	Bar du Tigre Trébuchant	Informations diverses, Chine Nouvelle, Jack Brady, aide de la Marine impériale japonaise	Secondaire
—	Agents de Lin Tang-yu	Bar du Tigre Trébuchant	Cherchent Jack Brady et son ouvrage du Mythe ; entretien éventuel avec M. Lin	Secondaire
—	Entretien Lin Tang-yu	Lin Tang-yu	Nyarlathotep, Femme Boursouflée, île du Dragon Gris, Ho Fong, Carl Stanford, puissante arme secrète, Jack Brady en vie	Secondaire
—	Entretien M. Lung	M. Lung	L'armoire à démons de M. Lung	Facultatif



Li Wen-Cheng

(Indépendant/neutre)

Jeune chrétien et bibliothécaire, 22 ans

Originaire de la région du Jiangsu, c'est le quatrième fils (22 ans) d'un fermier raisonnablement aisé. Grand, svelte et au port distingué parlant anglais avec un léger accent (ses fautes le plongent dans un grand embarras), il porte les cheveux plaqués sur les côtés et un costume sombre au col montant, toujours impeccable.

Le grand système chinois des concours impériaux a été aboli l'année de sa naissance. Aussi, pour obtenir une éducation technique occidentale, Li s'est converti au christianisme et s'est inscrit dans un pensionnat méthodiste. Mais quand il a annoncé sa foi sincère pour le Christ à son père, confucianiste fervent, celui-ci a arraché le crucifix qui trônait parmi les dieux de la maison et déshérité son fils indigne. Li est maintenant sans famille et simple assistant bibliothécaire sous-payé de l'université méthodiste. Il passe (auprès de McChum, par exemple) pour un garçon amical, intelligent, travailleur et honnête. Il connaît bien Shanghai, même s'il n'apprécie guère cette cité du vice et du péché. Si les investigateurs sollicitent ses services et souhaitent l'aide d'un érudit ou d'un traducteur, Li pourra les diriger vers le musée de Shanghai. Vous pourriez susciter quelques situations cocasses en opposant la soif d'informations des investigateurs à la rectitude de Li.

FOR	60
DEX	60
POU	80
CON	60
APP	75
EDU	7
TAI	75
INT	75

Points de vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 65
Points de magie : 16

Combat

• Esquive	30 % (15/6)

Sa foi et ss prières uniquement

Compétences

Bible	60 % (30/12)
Baratin	25 % (12/5)
Bibliothèque	45 % (22/9)
Crédit	10 % (5/2)
Discrétion	25 % (12/5)
Foi et ténacité	70 % (35/14)
Médecine	20 % (10/4)
Premiers soins	35 % (17/7)
Science	
(biologie)	15 % (7/3)
(chimie)	15 % (7/3)
(physique)	25 % (12/5)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais	35 % (17/7)
Mandarin	65 % (32/13)

minutes. La fusée finit donc par tomber dans la lave et tout se passe comme expliqué ci-dessus.

Le système de déclenchement de la fusée peut être détruit d'un coup de marteau ou déréglé intérieurement (réussite de Mécanique ou d'Électricité), ce qui interdit tout départ de la fusée.

Le volcan lui-même peut être détruit par une grande quantité d'explosifs chimiques, au moins 1D10+15 tonnes de dynamite ou 8 tonnes de nitroglycérine (des volumes difficilement manipulables). Bien sûr, si les investigateurs disposent de canons de marine, ils peuvent faire le travail à distance. Raser le volcan demande 60 obus de 350, 300 obus de 200 ou 1 000 obus de 125. Seul le capitaine Isoge peut obtenir rapidement une frappe militaire de cet ordre. Un simple accord de ses supérieurs suffit puisque l'île n'est revendiquée par aucune nation.

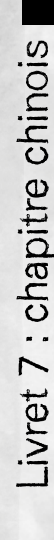
Aucun bombardier n'est en mesure d'atteindre l'île du Dragon Gris ce jour-là et les porte-avions capables d'en emporter n'existent pas encore.

Des explosifs ou un bombardement risquent d'activer la bombe au radium de Sir Aubrey, ce qui balaye alors l'île comme indiqué plus haut.

Visiter Shanghai

Comme en Égypte, les investigateurs devront engager un guide ou s'exposer à toutes sortes de mauvaises surprises. Libre à vous de développer vos propres intrigues secondaires et de renforcer ainsi leur détermination contre le culte. Li Wen-Cheng représente un guide typique de l'époque, voir ses caractéristiques ci-contre.





Toilettes

Réserve

Bar

Entrée

Tigre Trébuchant

Au Tigre Trébuchant

Au nord-est du confluent du fleuve Huangpu et de la rivière Suzhou, tout un quartier de bars, tripots et bordels tire profit des docks et usines de la concession américaine. L'enseigne du Tigre Trébuchant (10, Lantern Street) est rédigée en anglais et en chinois, arborant l'image d'un tigre soûl trébuchant sur une pierre. C'est là que Jackson Elias a rencontré Jack Brady et appris le secret qui lui a coûté la vie. Si les investigateurs n'ont pas trouvé la boîte d'allumettes qui doit les mener là, ce bar peut figurer sur une liste d'établissements où les renseignements s'échangent contre finances, une liste que leur guide aura obtenue auprès d'amis étudiants appartenant à un groupe politique clandestin.

Le Tigre Trébuchant se compose d'une salle unique et d'un urinoir, deux vastes pièces sombres et sales. Des affiches de chanteuses ou starlettes chinoises, verdâtres et magenta, décorent les murs. La lumière est à la fois crue et insuffisante. Des décennies de tabagie et de ratés autour des crachoirs ont transformé l'atmosphère en bouillon de culture et les investigateurs médecins ne pourront s'empêcher de penser à la tuberculose.

Le patron/barman, Fergus Chum, est un homme taciturne, un métis trapu chinois et écossais que ses clients occidentaux surnomment McChum. Il est né à Shanghai et garde les yeux ouverts et la bouche close. Ses doigts, comme ceux de ses clients, sont jaunis par la nicotine des cigarettes fumées à la chaîne.

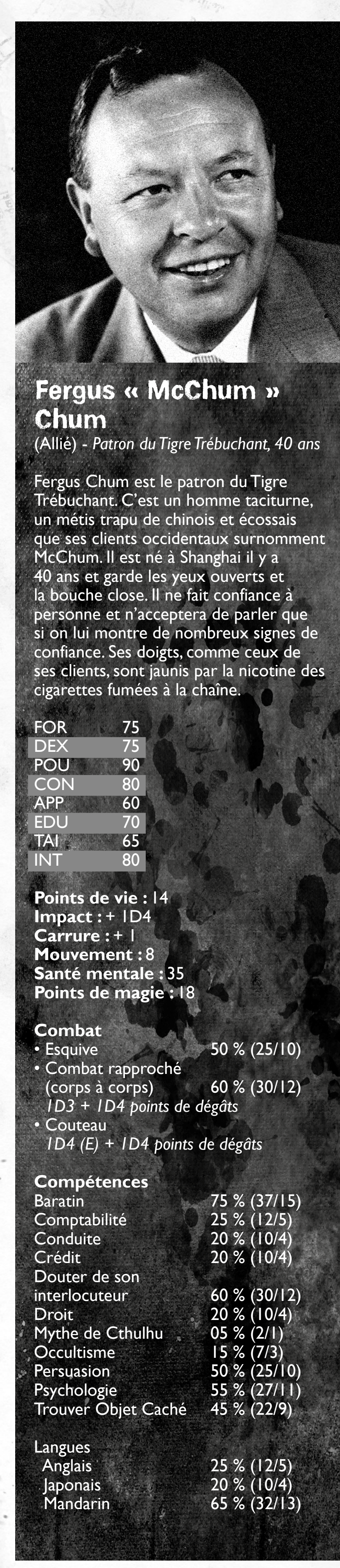
McChum a une dette envers Jack Brady qui lui a sauvé la vie lors d'une rixe au Tigre Trébuchant. Il sait que Brady ne veut pas qu'on le retrouve. Quand on l'interroge à son sujet, il répond : « *Pas vu lui longtemps. Peut-être quitté Shanghai* ». Si son interlocuteur lui suggère aimablement qu'un peu d'argent pourrait stimuler sa mémoire, il acquiesce. Mais McChum n'est pas bon marché. « *Jack Brady a sauvé ma vie* », jure-t-il, « *ici, dans ce bar. Vraiment* ». 1D20+10 dollars mexicains apaisent sa conscience et il baisse la voix pour expliquer : « *Jack Brady parti pour Rangoon. Gros coup là-bas avec Charlie Grey – ils vendent fusils, je crois. Charlie Grey très riche – très puissant, là-bas* ».

L'histoire est convaincante. Une vérification, auprès du consulat britannique à Shanghai ou par télégraphe auprès des représentants britanniques ou américains en Birmanie, confirme l'existence d'une société Charles Grey à Rangoon exerçant le commerce des armes. M. Grey, un autre ami de Brady décidé à le couvrir, répond éventuellement par télégramme que Brady a travaillé quelques mois pour lui fin 1925. Il pense qu'il est parti livrer des armes à un certain… Sacasa, ou peut-être Sandino… au Nicaragua ou au Guatemala. Il ne sait rien de plus. Ce mensonge convaincant, adapté à l'époque et à la situation, permet de mettre fin aux recherches que pourraient entreprendre les adorateurs s'ils tombent sur la boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant à New York. Mais si le culte a dû s'intéresser à ce bar, il le surveille peut-être encore : à vous d'en décider.

Conséquences de la rencontre

En confiant ce qu'il sait aux investigateurs, McChum leur confie aussi sa vie. Il a déjà été repéré par le culte qui ne lui a pas accordé d'importance… jusqu'ici. Les informations qu'il détient suffiraient pourtant à le faire tuer le jour même si le culte en avait connaissance. McChum constitue donc un allié de valeur mais qui n'accorde pas facilement sa confiance. Il entend tout, sourit vaguement, ment comme il respire et ne révèle rien. En revanche, il apportera son aide à Jack Brady sans hésiter.

Si les investigateurs sont assez naïfs pour se rendre à Rangoon sur la seule foi des mensonges de McChum, faites-leur bien comprendre une



Fergus « McChum » Chum

(Allié) - *Patron du Tigre Trébuchant, 40 ans*

Fergus Chum est le patron du Tigre Trébuchant. C'est un homme taciturne, un métis trapu de chinois et écossais que ses clients occidentaux surnomment McChum. Il est né à Shanghai il y a 40 ans et garde les yeux ouverts et la bouche close. Il ne fait confiance à personne et n'acceptera de parler que si on lui montre de nombreux signes de confiance. Ses doigts, comme ceux de ses clients, sont jaunis par la nicotine des cigarettes fumées à la chaîne.

FOR	75
DEX	75
POU	90
CON	80
APP	60
EDU	70
TAI	65
INT	80

Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 35
Points de magie : 18

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
- Couteau
  1D4 (E) + 1D4 points de dégâts

Compétences

Baratin	75 % (37/15)
Comptabilité	25 % (12/5)
Conduite	20 % (10/4)
Crédit	20 % (10/4)
Douter de son interlocuteur	60 % (30/12)
Droit	20 % (10/4)
Mythe de Cthulhu	05 % (2/1)
Occultisme	15 % (7/3)
Persuasion	50 % (25/10)
Psychologie	55 % (27/11)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues

Anglais	25 % (12/5)
Japonais	20 % (10/4)
Mandarin	65 % (32/13)

fois sur place qu'ils ont gaspillé des semaines et des centaines de dollars en pure perte. Charlie Grey soulignera la chose en ricanant de la manière la plus antipathique et condescendante qui soit.

Interrogé sur Jackson Elias, McChum hausse les épaules. Même une photo du défunt ne lui rappelle rien. Le tenancier a dû le voir à plusieurs reprises, mais cet homme n'était rien d'autre qu'un client parmi d'autres discutant avec Brady. « *Beaucoup gens venir ici, ami. Désolé.* »

Ce que McChum sait vraiment

Si les investigateurs se risquent à tout dire à McChum, s'ils organisent un rendez-vous privé pour lui montrer ces objets et ouvrages du Mythe qu'aucun adorateur n'oserait jamais montrer à des étrangers, s'ils lui expliquent tout ce qu'ils savent sur la mort d'Elias, il se peut alors qu'il se confie à eux. Il sait bien des choses mais ne se décide pas facilement à parler. S'il le fait, il risque sa vie et elle n'est pas si désagréable.

Jack Brady

McChum ne sait pas où se trouve Brady mais il le soupçonne d'être toujours à Shanghai, où il a beaucoup d'amis. Si Brady a préféré ne rien lui dire, c'est plus pour protéger son ami que lui-même.

Ho Fong

McChum sait que Ho Fong dirige l'Ordre de la Femme Boursouflée à Shanghai et peut-être aussi dans toute la Chine. L'homme est très dangereux, il a beaucoup de relations dans la colonie internationale et les autorités chinoises ne peuvent rien contre lui. Sa maison ressemble à une forteresse.

L'île du Dragon Gris

À peu près tous les mois, des jonques quittent Shanghai pour l'île du Dragon Gris. Dominée par un volcan endormi dans une région où ils sont rares, cette île côtière tire son nom des vapeurs ou fumées grisâtres qui s'élèvent parfois à son sommet. On dit qu'il s'y passe d'étranges choses et les pêcheurs pris dans une tempête préfèrent risquer leur vie plutôt que de s'y réfugier. Certains navires visitent régulièrement l'île et le yacht de Ho Fong en fait partie. McChum pense qu'il vient y diriger les cérémonies du culte.

Reconnaissances : par deux fois, « quelqu'un » a payé des pêcheurs pour explorer l'île. Les deux bateaux et leurs équipages ont disparu sans laisser de traces.

La Dame noire

Un grand yacht à vapeur, *la Dame noire*, accoste de temps à autre à Shanghai pour ravitailler en nourriture, eau, etc. Son équipage dépravé semble entièrement constitué de dégénérés (« *Des faces de crapauds. Oui, ami.* »). McChum pense que ce navire vient de l'île du Dragon Gris et qu'il est utilisé par les adorateurs. Il navigue pourtant sous pavillon britannique et son propriétaire est un Anglais, Alfred Penhurst. Personne n'a jamais vu ce dernier. Il doit être très riche pour posséder un bateau aussi luxueux et affreusement perverti pour employer un équipage aussi terrifiant.

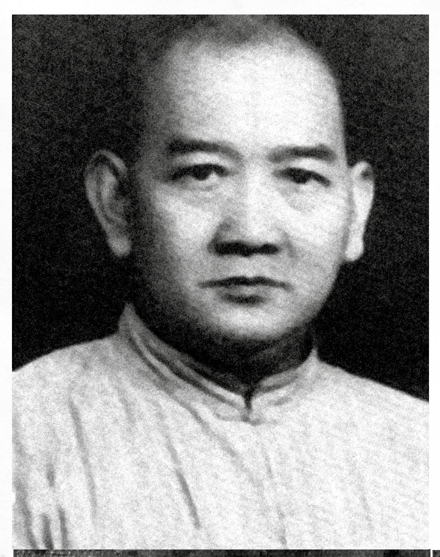
L'insistance des investigateurs auprès de McChum peut exciter la curiosité des agents de Ho Fong, du capitaine Isoge ou de Lin Tang-yu. Mais, logiquement, ces agents et hommes de main devraient bien finir par tomber les uns sur les autres, ce qui va sans doute provoquer bien des cadavres dans les environs des investigateurs. Si vous désirez impliquer la police de Shanghai dans cette affaire, une enquête pour homicide justifiera à merveille son entrée en scène.

Ho Fong

Sous sa brillante couverture d'homme d'affaires, Ho Fong étend ses tentacules de terreur aux quatre coins de la planète. Les investigateurs le perceront-ils à jour avant qu'il ne soit trop tard ?

Ho Fong possède une dizaine de grands entrepôts en Extrême-Orient ; celui de Shanghai est situé rue Kaoyang, proche du Tigre Trébuchant. La réputation publique de Ho Fong est irréprochable : un monstre de respectabilité. S'il accepte les remerciements en liquide et fraude un peu sur ses impôts et souscriptions, c'est pour que ses pairs ne le prennent pas pour un faible d'esprit. C'est, en fait, le Grand Prêtre de l'Ordre de la Femme Boursouflée, un des hommes les plus dangereux au monde.

Ses bureaux se trouvent dans son entrepôt de Shanghai. Si les investigateurs le demandent, il ne peut les recevoir le jour même et un subalterne leur fixe rendez-vous pour le lendemain. Ce dernier les fait filer



Ho Fong

Grand Prêtre de l'Ordre de la Femme Boursouflée, riche marchand, 57 ans

(Ennemi)

Ho a 57 ans. C'est un petit homme replet d'apparence aimable. Il porte un costume de lin blanc mal coupé et fume des cigarettes aromatiques roulées dans un papier sombre.
Il ne faut pas se fier à ce masque dont se pare le plus cruel membre de l'Ordre de la Femme Boursouflée, passé maître dans l'art de la tromperie – ce qui fait qu'il possède une presse irréprochable.
Dès que les investigateurs sont jugés comme une menace sérieuse, Ho fera tout pour se débarrasser d'eux et enverra ses sbires les tuer.

Phrases types

« Je suis un homme d'affaires respectable ayant fait fortune dans l'import/export. »
« Pour obtenir ces informations, je me dois de briser le secret de mes clients. Vous conviendrez d'en faire de même, bien-sûr. »
« Vous sentez ces picotements dans votre main ? Étrange puisque la voici. » (Il exhibe la main tranchée de la victime sous l'emprise de la drogue)

FOR	35
DEX	60
POU	105
CON	65
APP	70
EDU	60
TAI	50
INT	95

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 0
Points de magie : 21

Combat
• Esquive 70 % (35/14)
• Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16) *1D3 points de dégâts*
Couteau *1D4 (E) points de dégâts*
Faucille du culte *1D6 + 1 points de dégâts*

Compétences

Archéologie	25 % (12/5)
Arts et métiers (confection de poisons)	60 % (30/12)
Baratin	60 % (30/12)
Comptabilité	75 % (37/15)
Crédit	95 % (47/19)
Discrétion	90 % (45/18)
Écouter	40 % (20/8)
Jouer de ruse et de malignité pour l'Ordre	75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu	45 % (22/9)
Naturalisme	60 % (30/12)
Occultisme	45 % (22/9)
Persuasion	65 % (32/13)
Psychologie	50 % (25/10)
Science (botanique)	75 % (37/15)
Science (pharmacologie)	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)

Langues

Anglais	60 % (30/12)
Chinois classique	75 % (37/15)
Français	30 % (15/6)
Japonais	50 % (25/10)
Mandarin	95 % (47/19)
Néerlandais	30 % (15/6)

Sortilèges
Contacter Nyarlathotep, Contacter un Profond, Contrôler une Horreur Chasseresse, Étreinte de Cthulhu (voir encadré sortilèges p. 43), *Invoquer un Byakhee, Invoquer une Horreur Chasseresse, Lame de Fond, Mains de Colubra* (voir encadré sortilèges chapitre *Le Kenya* p. 51), *Poudre d'Ibn-Ghazi*
Note : Ho garde toujours un couteau de combat dissimulé sur lui, mais il préfère les méthodes plus lentes et subtiles. La ruse et l'intelligence de cet adepte des drogues et poisons en font un individu particulièrement dangereux.

jusqu'à leur retour s'il n'est pas satisfait des raisons qu'ils ont données pour voir le grand homme.

(Les bureaux de Ho Fong sont décrits p. 36. Les compétences, caractéristiques et descriptions du Grand Prêtre ci-dessous.)

Ho approche la soixantaine. C'est un petit homme replet d'apparence aimable, qui porte un costume de lin blanc mal coupé et fume des cigarettes aromatiques roulées dans un papier sombre. Il offre thé et cigarettes aux investigateurs et se soucie de leur confort ; il leur parle du climat de Shanghai, de son histoire, de sa géographie et d'autres sujets anodins pendant quelques minutes, se montrant extrêmement poli et conciliant. Si l'un des investigateurs affiche des croyances chrétiennes, Ho exhibe une foi identique.

Le bureau est grand, soigneusement tenu mais spartiate : c'est un lieu de travail. Le fracas étouffé des entrepôts et docks alentour couvre le ronronnement des ventilateurs au plafond. Un cercle de fauteuils avec têtières de dentelle occupe une extrémité de la pièce. Des tables basses accueillent service à thé, cendriers, etc.

Ho Fong ne donne aucune information précise. Interrogé sur la destination des expéditions de la Fondation Penhew à Londres ou d'Ahja Singh à Mombasa, il explique qu'un de ses employés pourrait consulter les registres mais qu'il aimerait d'abord savoir en quoi le renseignement justifie un si long voyage. Pourquoi ne pas s'en enquérir par lettre ou télégramme ? « *Allons, messieurs* », ajoute-t-il avec une parfaite sincérité, « *si je dois me confier à vous – et donc trahir un peu la confiance de mes clients, vous l'admettrez – il faut bien que vous fassiez de même* ». Une réussite de **Psychologie** suggère seulement que ces questions doucereuses sont le fait d'un bon joueur de poker.

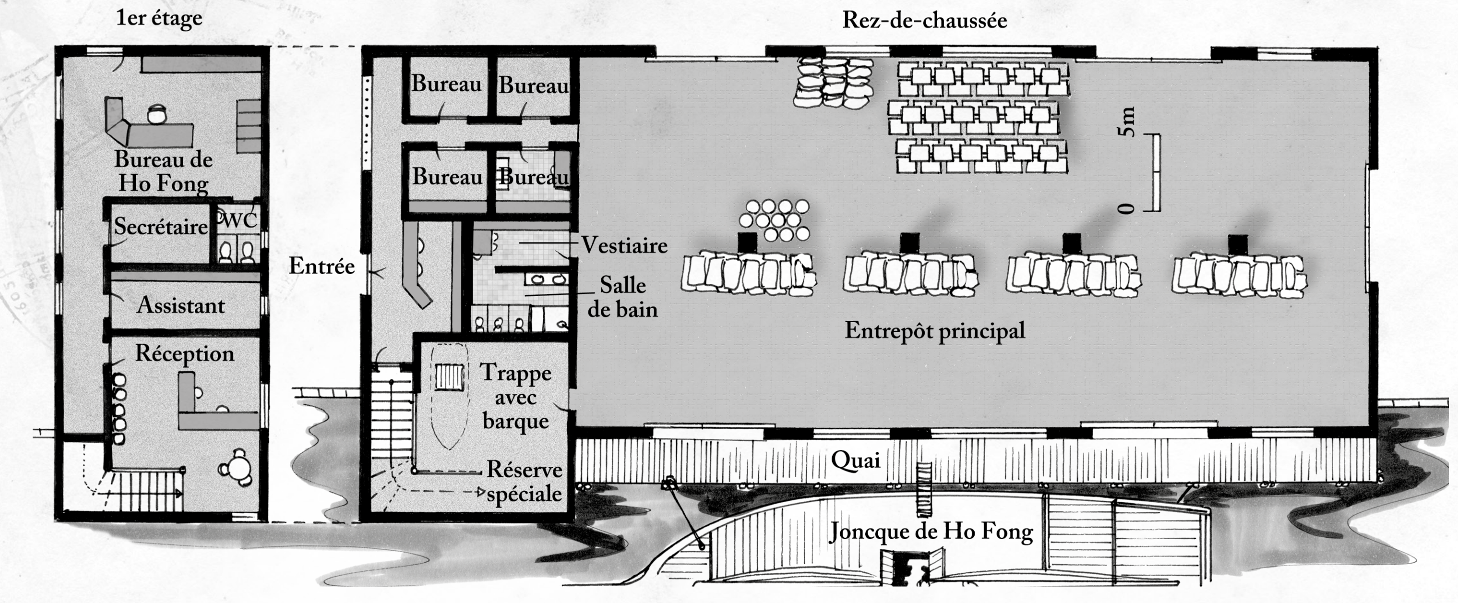
Sur une réussite de **Persuasion**, le porte-parole des investigateurs réussit à convaincre Ho Fong des motifs prétendus de son enquête. Si ceux-ci n'ont rien d'inquiétant et ne contredisent pas ce que le culte sait déjà (on a pu, par exemple, repérer leur rencontre avec McChum au Tigre Trébuchant), Ho Fong oublie l'équipe.

Si les investigateurs se confient à Ho Fong, ils sont en danger dès la tombée de la nuit. Les adorateurs s'acharnent sur le groupe nuit après nuit, bien décidés chaque fois à tuer les survivants de la nuit précédente. Pour leur échapper, les investigateurs doivent absolument s'enfuir de Shanghai, quitte à y revenir en secret si nécessaire.

Les investigateurs pourraient s'intéresser à la maison de Ho Fong, à son entrepôt rue Kaoyang et à son yacht (ancré près de l'entrepôt).

L'entrepôt de Ho Fong

Ce grand bâtiment de briques se trouve sur la rive nord du Huangpu. Une réussite de **Trouver Objet Caché** signale qu'il est, au moins en partie, bâti sur pilotis. Le toit, très pentu, est couvert de tuiles. Cinq grandes doubles



L'entrepôt de Ho Fong

Le facteur

Si les investigateurs observent les alentours de Ho Fong Import, ils peuvent apercevoir le facteur qui dessert l'entrepôt. S'il est interrogé, il se souvient avoir distribué quelques lettres destinées à *« Alfred Penhurst, à bord de la Dame noire »* mais adressées *« aux bons soins de Ho Fong Import »*. À la poste centrale de Shanghai, les employés du tri ou de la poste restante ne se souviennent pas de courrier adressé à *la Dame noire*.

portes ouvrent sur le vaste volume de la partie fret. En façade, le bâtiment se subdivise en deux niveaux de bureaux.

Toutes les fenêtres sont placées à plus de deux mètres du sol et protégées par une grille de fer (FOR 175). La nuit, toutes les portes (FOR 115) sont cadenassées de l'intérieur (des cadenas facilement crochetables de FOR 75). Elles sont ouvertes pendant les heures de travail (de 6 à 18 h, et pour les arrivées ou départs de certains bateaux). Trente hommes travaillent là tous les jours, dimanches exceptés. Ils sont tous chinois et appartiennent à l'Ordre de la Femme Boursouflée. Les bureaux sont ouverts de 7 à 18 h.

Quand l'entrepôt est fermé, six gardes, experts en arts martiaux, patrouillent à l'intérieur. Les intrus capturés sont interrogés par Ho Fong et son assistant avant d'être sacrifiés à la Femme Boursouflée. Si un ou deux indésirables meurent au cours du combat, personne ne s'en soucie. Le chef des gardes possède la clé qui permet de déverrouiller les portes arrière.

Les bureaux

Le premier étage est strictement utilitaire et ne contient rien d'inhabituel. Les bureaux, chaises et dessertes sont simples et de bonne facture. Si les investigateurs empruntent l'escalier, ils remarquent, sur une réussite de **Trouver Objet Caché**, que certaines marches branlent.

Sur les étagères du bureau personnel de Ho Fong sont rangés cartes de navigation (dont la meilleure carte disponible de l'île du Dragon Gris), guides ferroviaires et maritimes, répertoires, codes douaniers, documents comptables, registres, recueils de coupures de presse et autres documents — (chinois pour la plupart). Quatre meubles classeurs regorgent de paperasse. Un coffre-fort sur pied (FOR 275) peut être crocheté sur une réussite ordinaire. Il renferme 1D6×100 dollars d'argent mexicains, 1D6×100 billets de 5 £, deux lettres de change négociables pour 77 000 yens japonais et 30 pièces d'or de 20 dollars U.S.

Les investigateurs trouvent peu de preuves nouvelles dans les dossiers et registres. Ho Fong envoie et reçoit, entre autres, des articles de la Fondation Penhew (Londres) et d'Ahja Singh (Mombasa) : des « objets d'art » surtout et quelques « écrits ». Ce même type de cargaison est aussi expédié à Tokyo et Rio de Janeiro. Le fichier mentionne de l'équipement minier adressé à un certain Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie occidentale.



Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
L'ordre de la Femme Boursouflée	Ho Fong Import, Dame noire, Vent d'Ivoire	Aide de jeu SH-01	Londres : Fondation Penhew Égypte : Omar Shakti – Kenya : Ahja Singh (Mombasa) Australie : Cie Maritime Randolph (Darwin/ Cuncudgerie)

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à « Conseils sur l'utilisation des registres » p. 17 du chapitre américain.

Aide de Jeu SH-01
Extrait des registres de Ho Fong

Utilité de ce document : ce registre cite Stanford et le capitaine du *Vent d'Ivoire*, Lars Torvak, si les investigateurs n'avaient pas encore fait le lien (voir page 92).

L'aire de stockage

Plusieurs rangées de piliers de soutènement en bois s'élèvent jusqu'au plafond. Les piles de poissons salés, cordages de chanvre, coprah, boîtes de conserve, sacs de riz, caisses et briques de thé, porcelaine, herbes séchées, pièces détachées, bois rares, etc. encombrent presque tout l'espace. Les tests de **Trouver Objet Caché** reçoivent un dé malus dans ce chaos, de même qu'**Écouter** les jours de pluie. La nuit, le faible éclairage électrique suspendu est coupé. Seule une table placée devant l'entrée de la réserve spéciale est éclairée. C'est là que les six gardes bavardent et tuent le temps en jouant au mah-jong, au craps ou au fan-tan. Toutes les heures, deux d'entre eux patrouillent dans l'entrepôt avec des torches électriques et vérifient qu'aucune porte n'a été forcée. Ils incluent la porte principale dans leur ronde, mais Ho n'aime pas qu'on approche de son coffre. Ses propres adorateurs fanatiques ne font pas exception et il leur est interdit d'accéder à l'étage sans de bonnes raisons.

La réserve spéciale

Ho enferme ici les objets du Mythe qui passent entre ses mains. Les gardes bavardent, crachotent ou ronflent devant la solide porte de fer de la réserve (FOR 375). La serrure à pêne dormant, de très bonne qualité, ne peut être forcée que sur une réussite de **Crochetage** avec un dé malus.

Une réussite d'INT suggère que la partie faible de l'escalier au premier étage correspond peut-être à quelque réparation incomplète. De fait, marches et contremarches ne sont pas fixées et peuvent être délogées en douceur. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à se laisser tomber dans la réserve pour examiner son contenu tout à loisir.

Il existe une troisième issue. Une trappe de fer (deux battants d'un mètre sur deux, FOR 275) s'ouvre sur l'eau et les pilotis au-dessous. Les verrous ne peuvent être actionnés que de l'intérieur. Suivant la marée, la trappe se situe à un ou quatre mètres au-dessus de l'eau. Un palan permet de descendre des caisses dans les petites embarcations amarrées aux pilotis. Ho fait suivre ce chemin aux objets qui ne peuvent pas quitter son entrepôt au vu et au su de tous.

La réserve spéciale contient des objets divers (la liste exacte est laissée à votre appréciation), statues de dieux, frises de pierre, peintures inspirées par le Mythe, etc. Les documents sur papier sont soigneusement protégés de l'humidité de Shanghai. Il n'y a rien de magique ni aucun ouvrage du Mythe. Plusieurs articles particulièrement repoussants sont susceptibles de perturber les observateurs (0/1D4 points de SAN). L'essentiel de la collection relève de l'antiquité chinoise, mais des réussites d'**Archéologie** permettent aussi d'identifier des pièces japonaises, indiennes, africaines ou polynésiennes. Certaines des cultures d'origine sont strictement inconnues.

Six petites caisses étiquetées « A.P. » présentent un certain intérêt. Elles contiennent des pièces détachées pour la fusée de Sir Aubrey. Pour en reconnaître l'usage, il faut les déballer complètement, les examiner soigneusement et, surtout, réussir un test Extrême de **Sciences (physique)**.

La plupart des autres caisses comportent une adresse. À vous de les définir et de les utiliser comme points de départ pour d'autres scénarios. Voici quelques exemples éventuellement utilisables : H.A. Wilcox, 7 Thomas Street, Providence, Rhode Island, U.S.A. (*L'Appel de Cthulhu*) ; M. Whateley, poste restante, Dunwich, Massachusetts, U.S.A. (*L'Abomination de Dunwich*).

Le yacht de Ho Fong

Cette vaste jonque motorisée et soigneusement entretenue, la *Déesse généreuse*, est amarrée à proximité de l'entrepôt. Ho a réussi à lui obtenir un pavillon britannique, ce qui exclut toute inspection des différentes factions gouvernementales chinoises, un privilège bien utile pour un bâtiment qui ne navigue que dans les eaux chinoises. Ho l'utilise essentiellement pour le service du culte. À quai, le yacht ne renferme rien qui soit lié au Mythe. Des adorateurs (1D4+2) sont postés en permanence à bord ; comme leurs collègues de l'entrepôt, ils ont ordre de capturer les intrus pour interrogatoire, non de les tuer sur-le-champ.

La maison de Ho Fong

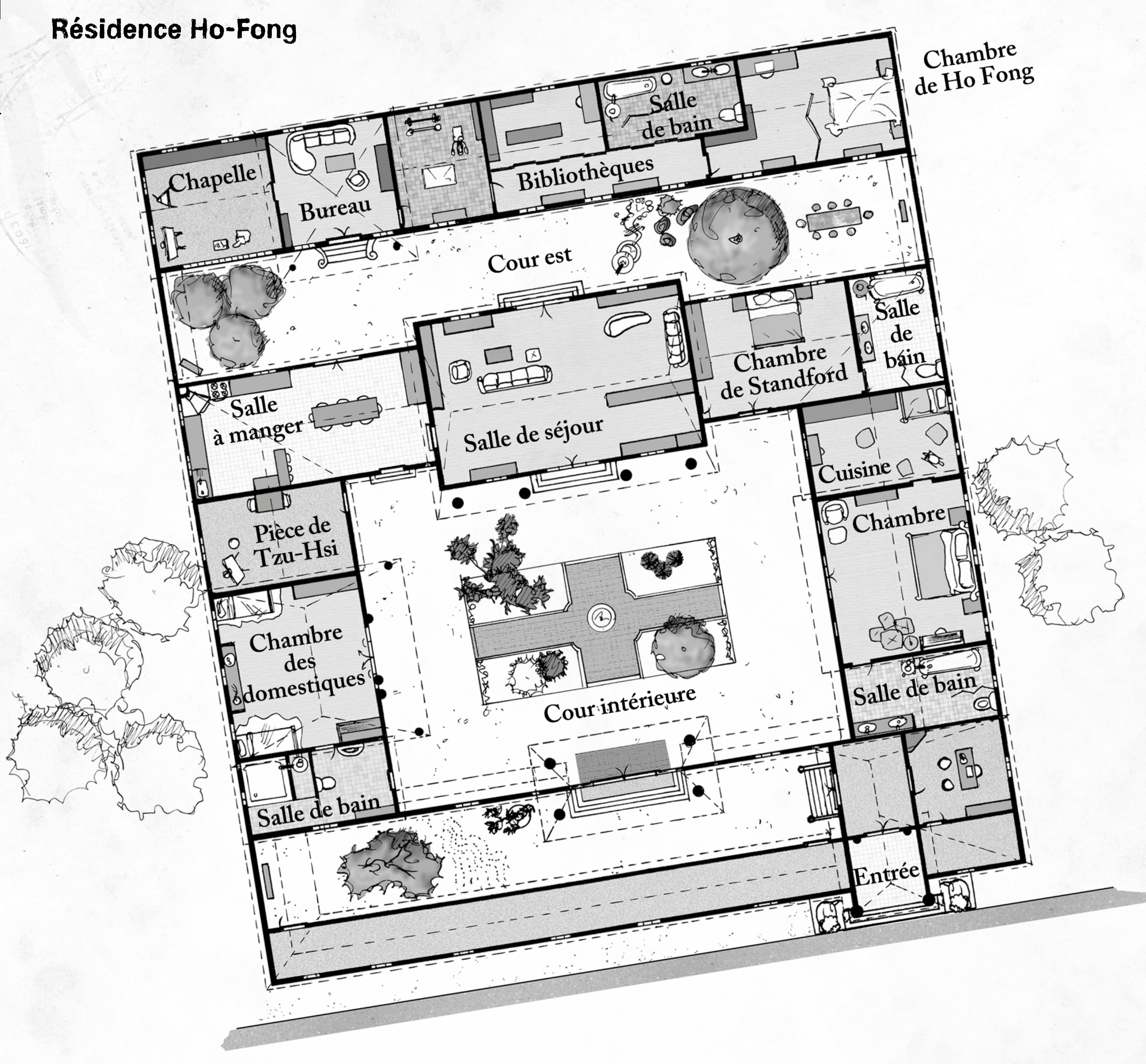
Ho Fong vit près de la vieille ville, hors de la juridiction de la colonie internationale et à l'abri de l'efficacité de sa police. Les murs d'enceinte sont hauts de quatre mètres et les portes bien solides (FOR 475). Les uns comme les autres sont surmontés de pointes, verre brisé et fils barbelés pour dissuader les voleurs et fouineurs (les tests de **Grimper** ou de DEX des investigateurs qui veulent franchir l'obstacle se font avec un dé malus).

La maison s'organise autour de deux cours. La cour extérieure, derrière le portail d'entrée, dessert cuisines, quartiers des domestiques, réserves, etc. Quant à Ho Fong, il vit dans les pièces luxueuses qui bordent la cour intérieure. Tous les toits de tuiles rouges sont pentus et glissants.

Les pièces de la cour extérieure

À peine meublées, dénuées de toute décoration, ces pièces montrent bien que Ho Fong n'est pas homme à partager sa fortune avec ses adeptes. 1D6+3 domestiques travaillent ou dorment dans cette partie de la demeure. Leurs misérables possessions comprennent quelques statuettes ou fétiches du Mythe ; l'idéogramme de la Femme Boursouflée apparaît souvent.

Résidence Ho-Fong



Les investigateurs qui réussissent à fouiller le quartier des domestiques comprennent vite que ceux-ci sont aussi des adorateurs.

La loge du portier

Le portier n'a jamais congé. Son travail consiste à admettre ou non les visiteurs dans l'enceinte. Si les investigateurs lui semblent trop négligés, il refuse l'entrée à ces bandits aux yeux ronds. S'ils sont au contraire bien vêtus, il ne peut que les faire entrer. Un autre domestique les guide jusque dans un luxueux salon (où ils sont attentivement observés par des judas dissimulés).

Le salon

La pièce est meublée de banquettes et fauteuils magnifiques. Un domestique apporte le thé aux visiteurs légitimes. Deux superbes paravents ornent une extrémité de la salle ; un garde se tient derrière chacun. Si un investigateur regarde derrière l'un d'eux, le garde sourit et salue d'une courbette.

La salle à manger

C'est une pièce très luxueuse ; des investigateurs tentés par la cambriole pourraient ramasser 25 000 $ rien qu'en porcelaine fine, paravents et tapisseries. Une réussite d'Archéologie établit l'authenticité du mobilier et sa valeur (rien qui ne concerne l'occulte ou le Mythe).

La bibliothèque

Elle abrite des centaines d'ouvrages : quelques exemplaires anglais, mais l'essentiel est rédigé sur rouleaux, en chinois classique. L'antiquité de ceux-ci leur donne une grande valeur mais ils ne sont ni magiques ni liés au culte. Il y a 20 % de chances pour que Ho ait laissé l'un de ses ouvrages du Mythe de Cthulhu sur la table de lecture. Pour plus de détails, voir *La chapelle de la Femme Boursouflée*, page suivante.

La chambre de Ho Fong

Soies rares, marqueteries recherchées, meubles délicatement sculptés, lit colossal : la Chine impériale dans toute sa splendeur. Quelques statuettes du Mythe en jade laiteux sont presque complètement éclipsées par cette débauche de richesse et il faut une réussite de **Trouver Objet Caché** pour les repérer.



La chambre de Carl Stanford

Si les investigateurs ont déjà rencontré Stanford dans de précédentes aventures, ils devraient être consternés par sa présence ici. Le puissant Cthulhu l'avait envoyé chercher *Les Sept Livres cryptiques de Hsan* qui, selon certains rapports, étaient détenus par un érudit et collectionneur dégénéré, Lin Tang-yu. Jack Brady a volé l'ouvrage avant qu'il ne tombe entre les mains de Stanford et celui-ci le poursuit maintenant pour reprendre le rouleau. Il touche au but puisqu'il a capturé Choi Mei-ling, une jeune femme qui sait où demeure Brady.

Si les investigateurs surveillent la maison de Ho Fong, ils ont 50 % de chance de repérer Stanford. Celui-ci détecte ce type de surveillance discrète en réussissant un simple jet de **Trouver Objet Caché**. S'ils ne l'ont jamais rencontré, ils savent seulement qu'un Occidental vit chez Ho.

La chambre de Ho Tzu-hsi

C'est ici que vit l'unique enfant de Ho Fong, Tzu-hsi. Elle a définitivement perdu la raison après avoir assisté à la mort de sa mère lors d'une cérémonie obscène conduite par son père et elle ne quitte jamais cette pièce. C'est une jolie jeune fille qui passe ses journées à fredonner presque sans bruit sur sa chaise. Elle refuse toute autre nourriture que les créatures vivantes, vers de terre, araignées, escargots et limaces, que les jardiniers capturent pour elle. Les investigateurs qui pénètrent à l'improviste dans sa chambre la surprennent justement en pleine dégustation et perdent 0/1D6 points de SAN. Elle ne reconnaît plus personne hormis son père et elle est parfaitement incapable de donner le moindre renseignement.

La cour intérieure

Le jardin paraît inoffensif, mais une réussite de Naturalisme permet d'identifier belladone, pavot et peyotl. Le bassin contient deux vives et quelques petites pieuvres australiennes veinées de bleu, réputées pour la virulence de leur venin. Tout ici sert à fabriquer des drogues et des poisons. Ce jardin est l'un des piliers de l'arsenal de Ho Fong.

Le pavillon

Un Bouddha de bronze se dresse sous l'auvent du pavillon. Une réussite de Trouver Objet Caché décèle une fine jointure autour du cou de la statue. Si on donne deux tours à la tête du Bouddha (elle ne tourne que dans le sens des aiguilles d'une montre), toute la statue coulisse sur la droite et dévoile un passage obscur. C'est l'entrée de la chapelle secrète de Ho.

La chapelle de la Femme Boursouflée

Une grille de fer (FOR 175) double la porte verrouillée (dé malus aux tests de **Crochetage**). Elle ouvre sur une salle carrée d'environ 4 mètres de côté. Le plafond, à 3 mètres de hauteur, est un piège magique, un grand collecteur pour Ho Fong. Le Grand Prêtre est déjà fou, bien sûr, mais il ne regarde jamais ce plafond qui emporte les esprits pour un voyage sans retour.

Le plafond ondoyant

Les idéogrammes de la Femme Boursouflée y sont inscrits à grands traits de pinceau luminescents. Ils semblent animés d'un lent mouvement ondoyant. L'investigateur qui observe ces motifs pendant cinq rounds au moins ressent pour eux une attraction presque irrésistible. Sauf réussite d'un test sous son POU puis sous son INT, son esprit se perd dans les méandres du dessin. La victime continue de regarder en l'air et on peut la déplacer comme une marionnette. Mais mieux vaut ne pas l'emmener hors de la pièce : quand les motifs ne sont plus en vue, l'esprit perdu dans la trame des idéogrammes n'a plus aucune chance de retrouver son corps.

L'esprit perdu comprend ce qui lui arrive, mais n'est pas en mesure de réintégrer son corps. Abasourdi, il suffoque sous l'avalanche d'énergie mentale émise par la collectivité torturée de ses compagnons d'infortune, une nuée d'esprits déments, eux aussi prisonniers des idéogrammes enchantés. Il y a de quoi devenir fou : il perd 0/1D4 points de SAN par round de captivité (1/1D4+1 si vous êtes d'humeur sévère). Une fois sa santé mentale réduite à zéro, il est à tout jamais prisonnier.



Carl Stanford

Manifestement immortel, maître sorcier et fanatique, 40 ans (âge réel : plus de 300 ans)

(Ennemi)

Carl Stanford est un puissant séide de Cthulhu, que vos investigateurs ont pu rencontrer dans *Les Ombres de Yog-Sothoth*. (*L'Appel de Cthulhu* 6e édition) Stanford n'est ici qu'un figurant qui ne doit pas devenir un élément essentiel de l'investigation, mais qui permet de montrer le lien qui existe entre l'ensemble des intervenants maléfiques qui arpentent le monde (cet univers de sorciers est assez petit et il est logique que les plus grands se connaissent, voire se côtoient). Si jamais les investigateurs ne connaissent pas Stanford, il n'est pas nécessaire de leur en dire plus, mais si vous l'intégrez à nouveau dans de futures aventures, les investigateurs se souviendront l'avoir rencontré ici.

Carl Stanford affiche un petit visage rond, finalement assez banal mais totalement inoubliable. Il fait dans les 1m80 pour 80 kilos, et semble avoir dans les 40 ans alors qu'en réalité il en a plus de 300. Ses cheveux bruns sont coupés court et il a un début de calvitie. Il porte de petites lunettes ovales (de près, on peut s'apercevoir que ce sont des verres blancs) et ne se dépare que rarement de son chapeau mou ainsi que de sa canne-épée. Stanford se comporte comme un intellectuel et savant – qu'il est d'ailleurs à juste titre. Mais malgré son apparente réserve, on ressent en sa présence une constante animosité et un grand dédain pour tous ceux avec lesquels il parle. Stanford est venu pour aider Ho Fong à retrouver les Sept Livres cryptiques de Hsan et l'ouvrage restera sa mission principale ; il ne participera pas au rituel sur l'île, car d'autres tâches lui sont confiées. S'il arrive à s'en emparer, il le remettra à Ho Fong avant de s'effacer en sa boite magique.

FOR	70
DEX	70
POU	200
CON	80
APP	90
EDU	150
TAI	60
INT	90

Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 40

Combat

• Esquive	70 % (35/14)
• Combat rapproché (corps à corps)	35 % (17/7)
1D3 + 1D4 points de dégâts	
(épées)	95 % (47/19)
Canne-épée *1D6 (E) + 1D4 points de dégâts*	

Compétences

Archéologie	75 % (37/15)
Baratin	85 % (42/17)
Bibliothèque	95 % (47/19)
Crédit	60 % (30/12)
Discrétion	80 % (40/16)
Histoire	55 % (27/11)
Jouer les figurants intouchables	95 % (47/19)
Mythe de Cthulhu	49 % (24/9)
Occultisme	45 % (22/9)
Persuasion	90 % (45/18)
Science (astronomie)	20 % (10/4)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues

Anglais	95 % (47/19)
Arabe	80 % (40/16)
Grec classique	95 % (47/19)
Mandarin	80 % (40/16)

Sortilèges
Tous ceux du livre des règles, plus d'autres à votre convenance.

Objets magiques
Canne épée emmagasinant les points de magie ; pour l'instant, en contient 60.

Pour se libérer par lui-même, un investigateur doit réussir un test sous son POU puis sous son INT. S'il échoue à l'un ou l'autre test, il reste piégé. Si un ou plusieurs de ses compagnons se laissent eux aussi emporter par les idéogrammes et réussissent un test de POU (un par investigateur), l'un d'entre eux sera autorisé à réaliser un unique jet de POU avec un dé bonus par compagnon qui peut l'assister. Si le résultat du test est un succès, alors tous les participants réintègrent leur corps. Dans le cas contraire, ils sont tous perdus, sans espoir.

Les personnages ne prennent conscience de cette possibilité de sauvetage qu'après la réussite d'un test de **Mythe de Cthulhu** ou d'INT avec un dé malus. La tentative peut avoir lieu avant même le premier test de SAN.

Même si les esprits emportés par les idéogrammes réussissent ainsi à s'en sortir, les tests et pertes de SAN restent individuels.

La statue de la Femme Boursouflée

Cette représentation de l'avatar de Nyarlathotep est d'une facture exquise et effrayante (perte de 1/1D4 points de SAN). Haute de 2,50 m pour 450 kg, elle est coulée dans un alliage inconnu aux reflets de bronze. Elle est invulnérable aux dommages physiques et les attaques magiques (susceptibles d'endommager une statue, ce qui exclut la *Poigne de Nyogtha*, par exemple) ne fonctionnent que si le sorcier réussit un test de pouvoir. Jusqu'à son maximum de 40, la statue reçoit de Nyarlathotep 2 points de magie par jour et absorbe ceux des victimes qui lui sont sacrifiées. Ho Fong dispose d'un sortilège spécial qui lui permet de drainer ces points de magie en touchant l'idole.

Les fragments d'os et les cendres des victimes sacrificielles couvrent le sol devant la statue.

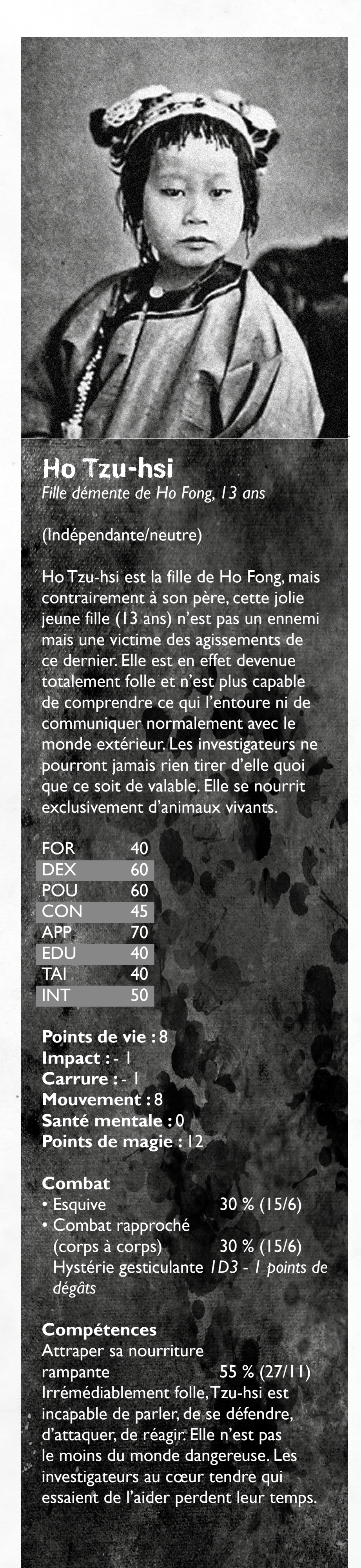
Le buffet

Ce buffet chinois en teck (1,50 m de haut) est orné de monstres étranges et d'inscriptions mystérieuses. Les portes couvertes d'or martelé sont verrouillées mais peuvent être forcées (FOR 50). Ho Fong en conserve la clé sur lui en permanence, avec celle de la porte de la chapelle. Un piège à aiguille empoisonnée attend les crocheteurs de serrures. Une réussite de **Crochetage** ou **Mécanique** permet d'ouvrir la porte en toute sécurité, mais un échec déclenche le piège (poison **fort**), qui attaque la vue de la victime. Si cette dernière réussit son test de CON, elle est temporairement aveuglée durant 1D6 minutes. Un échec se traduit par une cécité définitive. Le poison s'appelle « l'Essence de résignation méditative ».

Il doit être réappliqué sur l'aiguille tous les jours pour ne pas perdre de son efficacité. Cinq fioles sont rangées dans le buffet. Chacune d'elles contient 30 g de poison, ce qui correspond à 20 applications.

À côté des fioles est posée une petite presse à fleurs utilisée par Ho pour extraire les fluides nécessaires à l'Essence de résignation méditative et d'autres poisons. Une analyse en laboratoire des broyats qu'elle contient permettrait d'identifier les fleurs utilisées (réussite de **Naturalisme**).

Divers rouleaux et livres reliés à l'occidentale relatent en chinois les apparitions de la Femme Boursouflée,



Ho Tzu-hsi

Fille démente de Ho Fong, 13 ans

(Indépendante/neutre)

Ho Tzu-hsi est la fille de Ho Fong, mais contrairement à son père, cette jolie jeune fille (13 ans) n'est pas un ennemi mais une victime des agissements de ce dernier. Elle est en effet devenue totalement folle et n'est plus capable de comprendre ce qui l'entoure ni de communiquer normalement avec le monde extérieur. Les investigateurs ne pourront jamais rien tirer d'elle quoi que ce soit de valable. Elle se nourrit exclusivement d'animaux vivants.

FOR	40
DEX	60
POU	60
CON	45
APP	70
EDU	40
TAI	40
INT	50

Points de vie : 8
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 12

Combat
• Esquive 30 % (15/6)
• Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
Hystérie gesticulante *1D3 - 1 points de dégâts*

Compétences
Attraper sa nourriture rampante 55 % (27/11)
Irrémédiablement folle, Tzu-hsi est incapable de parler, de se défendre, d'attaquer, de réagir. Elle n'est pas le moins du monde dangereuse. Les investigateurs au cœur tendre qui essaient de l'aider perdent leur temps.



les grands repères historiques de l'histoire du culte. Le rôle de celui-ci dans divers naufrages, typhons, tremblements de terre, fléaux ou famines est retracé. On cite aussi « la Vipère Pâle » – le nom de Sir Aubrey Penhew au sein du culte – et son plan pour briser la voûte céleste par un jet de métal empoisonné. Le reste n'est pas compréhensible, mais si les investigateurs explorent la pièce et survivent, rappelez-leur ces renseignements quand ils seront en manque de repères.

Le buffet contient aussi cinq ouvrages du Mythe : *La Déesse de l'éventail noir* (en chinois), des commentaires chinois du *Texte de R'lyeh* et de *L'Histoire du prêtre Kwan, le Livre d'Ivon* (en français) et *Magie véritable* (en anglais). Les deux premiers ont été offerts par Carl Stanford à Ho Fong. Il y a 20 % de chances pour que l'un de ces deux ouvrages ait été laissé ouvert sur la table de lecture de la bibliothèque. (voir encadré *Ouvrages du Mythe* page suivante)

Autres objets

Le buffet abrite aussi la tenue rituelle d'un prêtre de l'Ordre, une robe de soie noire et jaune et tout un bric-à-brac : petits instruments de torture (aiguilles et crochets rangés par ordre de taille, etc.), nécessaire à tatouage (aiguilles, colorants jaunes et noirs), une faucille sacrificielle et un bocal de tyuk (une préparation pulvérulente).

Les sept portes du paradis

Au centre de la pièce, un large cercle est dessiné sur le sol autour des idéogrammes d'or martelé de la Femme Boursouflée. Une boîte de verre et d'acier est posée en travers du cercle. Orientée est-ouest, elle mesure 1,80 m de long pour 90 cm de large : la taille d'un cercueil. Une cage amovible, à l'extrémité est, contient deux gros rats affamés et poisseux, capturés près du fleuve. Choi Mei-ling repose nue dans cette boîte, le visage tourné vers la cage. Seuls quelques centimètres et une vitre épaisse la séparent des rongeurs qui la lorgnent en salivant.

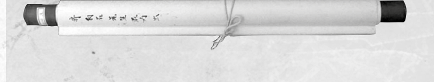
La boîte renfermant Mei-ling se divise en sept compartiments (les sept portes du paradis), par six cloisons qui épousent à peu près les formes de son corps et la maintiennent immobile. La torture consiste à poser la cage à rats sur un des compartiments et à ouvrir le panneau de verre supérieur pour laisser entrer les rongeurs affamés. En début de journée, ils ont été lâchés sur ses pieds et chevilles, maintenant affreusement tailladés et rongés. Le tortionnaire ganté a ensuite récupéré ses rats en se servant des laisses prévues à cet effet : il aurait été stupide de laisser la jeune femme mourir, rongée jusqu'à l'os. Ce genre de distraction doit attendre qu'elle ait parlé.

Miss Choi a cru perdre la raison. Elle n'avait plus conscience de ses hurlements. Carl Stanford a fini

Tyuk

Dissoute et administrée par voie orale, cette poudre verdâtre agit comme un puissant hallucinogène. La victime reste lucide mais voit son acuité sensorielle multipliée par dix pendant l'heure qui suit l'absorption. La sensibilité à la douleur est inimaginable. Une dose dure une heure, deux doses deux heures, mais la troisième tue. Cette préparation, produite à partir d'une fleur connue en Chine sous le nom de Pétales bleus des Voies ineffables, est très rare. Une réussite de **Naturalisme** avec un dé malus permet de localiser la plante dans le jardin de Ho Fong.

Ouvrages du Mythe



La Déesse de l'éventail noir

De Liu Chanfang, en chinois classique, sur rouleau. Poème après poème, le moine Liu relate sa rencontre avec une déesse qui cache son visage derrière un éventail noir. Il se laisse séduire et la déesse lui confie son véritable nom et le moyen de faire disparaître l'éventail. Il s'exécute et connaît l'horreur en voyant enfin la Femme Boursouflée. Toute raison perdue, il écrit de son sang un dernier poème après s'être étripé avec une faucille. Ce recueil est le document fondateur de l'Ordre de la Femme Boursouflée, son ouvrage le plus sacré. Le culte mettra tout en œuvre pour le récupérer et exterminer les profanateurs. Nyarlathotep n'est jamais mentionné sous ce nom, mais l'un des poèmes permet de *Contacter Nyarlathotep* sous son avatar de Femme Boursouflée.

Langue : chinois
Emplacement : buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée, chez Ho Fong.
Perte de santé mentale : 1D6
Gain de Mythe : +1/+3
Mythe de Cthulhu : 5 %
Étude : 1 semne.
Sortilèges conseillés : *Contacter la « Femme Boursouflée » (Contacter Nyarlathotep).*



Le Texte de R'lyeh

Langue : chinois
Emplacement : buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée,chez Ho Fong
Perte de santé mentale : 2D8
Gain de Mythe : +5/+10 %
Mythe de Cthulhu : 45 %
Étude : 54 semaines.
Sortilèges conseillés : *Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Lame de Fond.*

Le livre contient aussi une carte succincte de R'lyeh.



L'histoire du prêtre Kwan

Ce sermon explique comment un prêtre de la Femme Boursouflée parvint, grâce à la pureté de sa foi, à vaincre et humilier un puissant seigneur. L'ouvrage décrit dans tous leurs détails répugnants les cérémonies du culte et signale à l'assistance que les prêtres peuvent recevoir d'un ami appelé le Grand Lion Sans Visage : une référence au Sphinx Noir et au culte du Pharaon Noir (voir les chapitres Le Caire, p. 38, ou Londres, p. 21).

Langue : chinois
Emplacement : buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée,chez Ho Fong
Perte de santé mentale : 1D6
Gain de Mythe : +1/+4 %
Mythe de Cthulhu : 15 %
Étude : 10 semaes.
Sortilèges conseillés : *Épuiser le Pouvoir* (voir encadré sortilèges chapitre américain p 54), *Étreinte de Cthulhu* (voir encadré sortilèges ci-contre), *Flétrissement et Voler la Vie* (voir encadré sortilèges ci-contre).



Le Livre d'Ivon

Traduction française de Gaspard du Nord

Langue : français
Emplacement : buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée, chez Ho Fong
Perte de santé mentale : 2D4
Gain de Mythe : +4/+8 %
Mythe de Cthulhu : 36 %
Étude : 36 semaines.
Sortilèges conseillés : *Appeler Azathoth , Congédier Azathoth, Atrophie d'un Membre, Contacter « Kthulhut » (Cthulhu), Contacter une « Larve Amorphe de Zhothaqquah » (Contacter une Larve Amorphe), Contacter « Yok-Zothoth » (Yog-Sothoth)* (voir encadré sortilèges chapitre *Londres* p. 40)*, Contacter « Zhothaqquah » (Tsathoggua), Créer un Portail, Décomposition verdâtre, Enchanter un Couteau, Ériger la Barrière de Naach-Tith, Invoquer la Brume de R'lyeh, Signe de Voor.*



Magie véritable

De Theophilus Wenn.

Langue : Anglais
Emplacement : buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée, chez Ho Fong.
Perte de santé mentale : 1D8
Gain de Mythe : +2/+4 %
Mythe de Cthulhu : 18 %
Étude : 24 semaines
Sortilèges conseillés : *Appeler « l'Esprit de l'Air » (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Convoquer « l'Être » (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Convoquer « l'Être Ailé » (Invoquer/Contrôler un Byakhee), « Parler avec le Sombre » (Contacter Nyogtha).*

Sortilèges

Étreinte de Cthulhu

Coût : 2D6 points de magie (par minute) ; 1D6 points de santé mentale
Temps d'incantation : un round

Ce sortilège immobilise une ou plusieurs personnes dans une étreinte écrasante et réduit aussi temporairement leur FOR. Il coûte 2D6 points de magie par minute et 1D6 points de santé mentale lors de son lancement. Ses effets se prolongent aussi longtemps que le sorcier dispose de suffisamment de points de magie, s'il parvient à rester concentré. Sa portée est de 10 mètres. Ses effets sont instantanés et peuvent affecter plusieurs personnes à la fois, chaque victime supplémentaire exige la dépense de 2D6 points de magie par minute.
Le sorcier confronte son POU à celui de chaque victime par un test opposé. Quand il l'emporte, sa victime a l'impression d'être écrasée et se retrouve dans l'incapacité de se déplacer, exactement comme si elle avait été saisie par les puissants tentacules du Grand Cthulhu. Aussi longtemps que durent les effets du sort, les victimes perdent temporairement 1D6×10 points de FOR par minute. Celles dont la FOR est réduite à 0 s'évanouissent.

Voler la Vie

Coût : 8 points de magie ; 1D20 points de santé mentale
Temps d'incantation : un round et plus

Ce sortilège, cruel, rajeunit le sorcier en soutirant de l'énergie vitale à la cible. Le sortilège doit être lancé une nuit de pleine lune. Il faut que la victime soit à portée de vue et de voix du sorcier, qui doit confronter son POU à celui de sa victime par un test opposé. La cible se met alors à vieillir et à décrépir sans pour autant mourir instantanément, tandis que sa vitalité est littéralement absorbée par le sorcier. Au cours de chaque round qui suit le lancement du sortilège, elle perd 1D10 points en FOR, CON, DEX, POU et APP. Ce qui permet au sorcier de rajeunir d'1 jour par point. Ainsi, par exemple, si ce sortilège fait perdre un total de 40 points à un individu, le sorcier peut, grâce à lui, rajeunir de 40 jours. Les victimes de cet enchantement se racornissent, deviennent grisâtres et se couvrent de croûtes, jusqu'à n'être plus que d'horribles enveloppes desséchées, dont la vision fait perdre 1/1D6 points de santé mentale. Le sorcier peut choisir d'interrompre le sort quand il le souhaite, avant la mort de sa victime. Si le sorcier est tué avant la fin du rituel, les effets se dissipent instantanément et la victime récupère alors tous les points de caractéristiques qu'elle a perdus.
Si ce sortilège n'est pas lancé la nuit de la pleine lune, le sorcier ne rajeunit pas, mais la victime meurt quand même. S'il est lancé lors de la pleine lune qui suit l'équinoxe de printemps, alors le sorcier peut absorber 10 points par round (il ne lance pas le D10).

par sourire et dire, qu'à son retour, il choisirait un nouveau pâturage pour ses petits gloutons. Avant de partir, il a placé la cage juste au-dessus de son visage. « *Observez-les ma chère et réfléchissez aux conséquences de votre obstination. Jack Brady mérite-t-il une telle dévotion ?* »

Mei-ling est cependant réaliste. Elle sait que Stanford la tuera dès qu'elle lui aura dit ce qu'il veut savoir. Elle espère seulement mourir avant d'avoir cédé à la douleur. Même une libération par les investigateurs n'étouffe pas ce désir de mort : elle essaiera de se suicider d'une manière rapide et indolore. Une réussite de **Psychanalyse** permet pourtant d'apaiser sa terreur et ses impulsions suicidaires ; elle accepte alors d'indiquer où se cache Jack Brady.

Si les investigateurs ne trouvent pas Mei-ling, à vous de décider si elle parle ou meurt héroïquement. Nous vous suggérons de commencer à considérer son sort quand les investigateurs apprennent sa disparition. S'ils n'entendent jamais parler d'elle, c'est peut-être qu'elle n'a jamais été capturée mais, là encore, son destin est entre vos mains.

Un autre détail : tous ceux qui sont mordus par les rats doivent réussir un test sous CON avec un dé malus sous peine de contracter une maladie grave. Les premiers symptômes apparaissent 1D4 jours après la morsure et, sans traitement médical approprié (alitement obligatoire), le blessé meurt après 1D2 semaines. Un empoisonnement du sang ou une peste bubonique semblent parfaitement appropriés aux circonstances, mais pourquoi ne pas imaginer une fièvre plus exotique encore ? Des rémissions temporaires pourraient être suivies d'inflammations soudaines aux moments les plus malencontreux ; ces rechutes violentes seraient apaisées par des réussites de **Médecine**.

Le musée de Shanghai

Le musée possède une superbe collection de poteries, paravents, statues et parchemins. C'est un arrêt obligatoire pour qui s'intéresse à la Chine pré-mandchoue. M. Mao, un des assistants du conservateur, peut dresser la liste des érudits de Shanghai capables d'aider les investigateurs comme traducteurs, experts ou historiens. Tous escomptent être payés pour leur peine ; ils sont parfois très pauvres.

La liste comprend 34 noms. Il faut 1D6+2 jours pour les trouver tous et faire les entretiens, plus encore si les investigateurs doivent recourir à un interprète.

Six de ces personnes font autorité en matière d'occultisme chinois et cinq peuvent être facilement contactées. Si les investigateurs s'intéressent à l'Ordre de la Femme Boursouflée, ils obtiennent ainsi quelques informations intéressantes.

L'antique Ordre de la Femme Boursouflée était l'une des sociétés secrètes chinoises les plus redoutées. L'Ordre vénérait un dieu noir et faisait, à une époque, régner la terreur sur toutes les côtes de la Chine. On disait même que les abominables pirates du Fujian se pliaient aux instructions de l'Ordre, et on lui prêtait de vastes pouvoirs magiques, utilisés sans pitié contre ses ennemis. À notre époque, les autorités doutent qu'il existe encore.

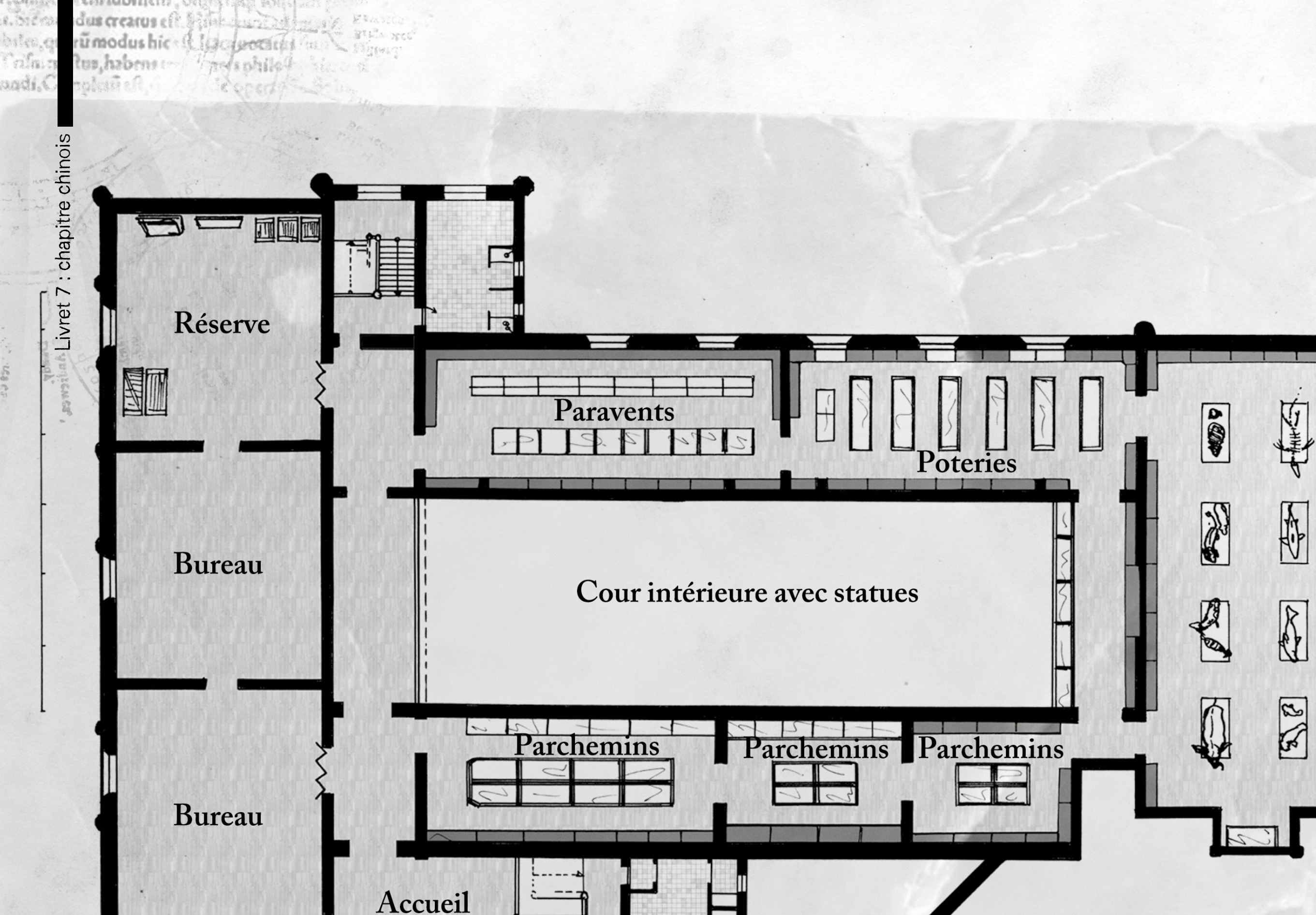
Voici ces cinq personnages hauts en couleurs (le sixième est Mu Hsien), qui seront autant d'épaules secourables



Note au Gardien

vous avez cherché des informations sur le musée de Shanghai dans les années vingt sans rien trouver ? Normal : il s'agit là d'une invention spécialement destinée aux Masques, car le premier musée de cette ville n'ouvrira ses portes que dans les années trente. Si le respect de la réalité historique vous apparaît non négociable, vous allez devoir trouver un autre lieu ou une autre activité à Mu Hsien. Celui-ci peut alors être un érudit localisé dans un grand lieu de la culture chinoise de votre choix.





que de terrifiants prophètes. Utilisez-les avec parcimonie selon les avancées de votre équipe. Ils peuvent tout à fait être introuvables comme venir sauver les investigateurs embourbés dans une impasse ou prêts à se jeter dans la gueule du dragon !

Ils ne diront pas forcément tout ce qu'ils savent et ne seront pas toujours enclins à venir en aide à des inconnus. À vous d'en faire vos auxiliaires scénaristiques.

Jia Zhao

Astrologue réputée du quartier chinois, Jia compte dans sa clientèle nombre de personnes influentes, y compris dans les milieux de la pègre. Elle pratique les arts divinatoires depuis son enfance, et dispose à son domicile d'une bibliothèque impressionnante de traités d'astrologie (écrits en mandarin).

Quoique très maigre, Jia est une très belle femme de 38 ans. Ses yeux d'un brun clair ne laissent pas indifférents et sa voix douce et vibrante charme l'auditeur. Son corps est en partie recouvert de tatouages de papillons et de fleurs. Elle niera jusqu'au bout les rumeurs qui lui prêtent une relation passée avec un chef yakuza.

Depuis quelques semaines, elle reste cloîtrée chez elle en proie à un profond désespoir. Elle a récemment été présentée à Carl Stanford lors d'une réception mondaine. Sa rencontre avec l'éminence grise de Ho Fong l'a laissée avec d'atroces visions qu'elle s'est gardée de partager avec ses proches. Jia Zhao se pense victime d'une emprise malfaisante et elle tente de rompre le maléfice par de longues séances de méditation et de purification mystique. Cette quête l'a amenée à vagabonder dans les Contrées du rêve où elle passe de plus en plus de temps à rechercher la solution à son malheur.

Jia perd peu à peu l'appétit et le sommeil, elle est hantée de visions terribles de ciels déchirés, d'une mer déchaînée qui vomit un torrent incessant de noirceurs sur le monde. Elle perçoit de lointaines armées d'ébène qui ruissellent sur l'ouest, elle partage dans ses visions la faim de peuples entiers réduits à l'esclavage. Elle redoute la silhouette qui hante ses songes : ses yeux avides, son éventail de noirceur qu'elle agite telle la queue d'un crotale. Elle délire dans ses cauchemars, happée vers des dimensions lointaines à travers d'inquiétants gouffres triangulaires. Elle est profondément convaincue que ses visions sont le reflet d'un futur proche et inexorable.

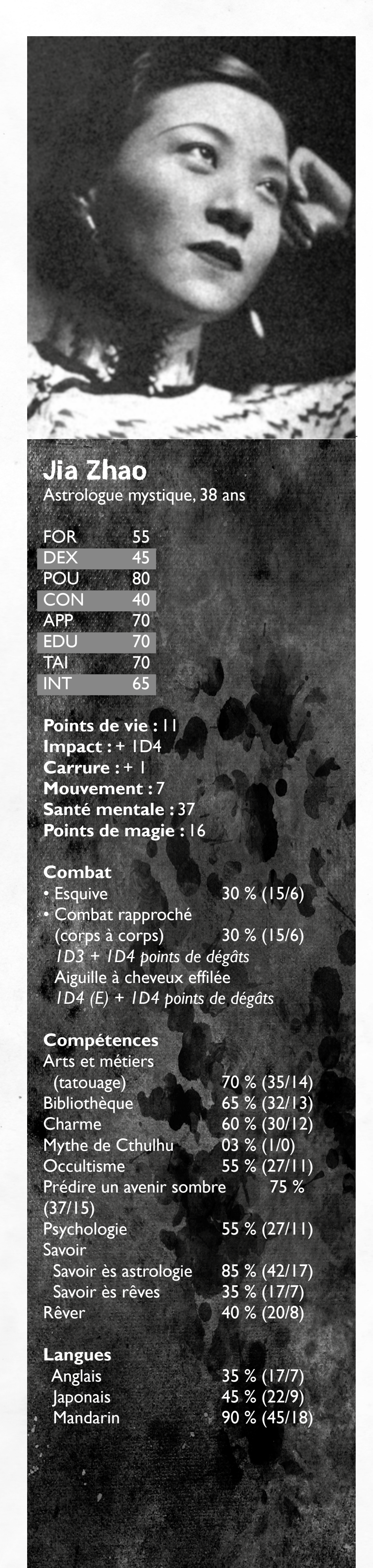
Les investigateurs auront du mal à contacter Jia en raison de son isolement actuel. S'ils réussissent à obtenir une entrevue, ce qu'ils apprendront risque de les décourager autant que de les servir.

Sauf à contrecarrer les plans de Nyarlathotep, il n'y a aucun moyen d'apaiser durablement Jia. Acceptant son destin comme un futur inévitable, elle cherche seulement à soulager ses tourments et à comprendre ce qui va arriver.

Ses tourments entraînent peu à peu l'occultiste vers la folie. Elle est persuadée que ses tatouages s'animent et changent imperceptiblement de position lorsqu'elle s'abandonne au sommeil. Il ne lui faudra pas longtemps avant de trouver son réconfort dans l'opium.

Ce que sait Jia Zhao :

- M.Stanford est un homme malfaisant, elle ne connaît rien de plus à son sujet hormis son nom et sa description physique.
- Jia pourra raconter ses visions prophétiques en fonction de vos desiderata de Gardien.



Jia Zhao

Astrologue mystique, 38 ans

FOR	55
DEX	45
POU	80
CON	40
APP	70
EDU	70
TAI	70
INT	65

Points de vie : 11
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 37
Points de magie : 16

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Aiguille à cheveux effilée
  1D4 (E) + 1D4 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (tatouage) 70 % (35/14)
Bibliothèque 65 % (32/13)
Charme 60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu 03 % (1/0)
Occultisme 55 % (27/11)
Prédire un avenir sombre 75 % (37/15)
Psychologie 55 % (27/11)
Savoir
  Savoir ès astrologie 85 % (42/17)
  Savoir ès rêves 35 % (17/7)
Rêver 40 % (20/8)

Langues
  Anglais 35 % (17/7)
  Japonais 45 % (22/9)
  Mandarin 90 % (45/18)



Ce que croit Jia Zhao :

- Rien ne pourra empêcher le monde de basculer dans l'horreur.

Victor Ollister

Victor Ollister est un immigré anglais de près de soixante ans. Il porte invariablement le même costume usé, la même canne à pommeau en tête de chien et les mêmes lunettes sombres qui cachent sa cécité. Un intrigant tatouage de pieuvre orne son épaule droite. On peut le trouver dans la salle désaffectée du restaurant L'Empereur jaune (une fumerie d'opium décrite précédemment). Victor semble y attendre nuit et jour, impassiblement. Le patron des lieux le paie pour surveiller les environs grâce à son ouïe particulièrement développée. Au moindre soupçon, Victor donne l'alerte à la fumerie du sous-sol en frappant trois coups de sa canne sur le sol. Si ses soupçons se confirment (arrivée de la police ou de l'armée), il frappe deux nouvelles fois pour donner le signe d'évacuation et une seule fois en cas de fausse alerte.

Les investigateurs qui viennent le trouver rencontreront un homme sévère et taciturne, engoncé dans une armure psychologique forgée à la flamme des terribles épreuves qu'il a endurées. Victor Ollister a été victime du culte de la Femme Boursouflée et ne tient pas à détailler les circonstances de sa mésaventure.

À l'époque où il était botaniste, il a été contacté par Ho Fong, ce qui l'a amené à se rapprocher dangereusement du culte. Il y a perdu son âme, ses proches et la vue.

Victor est parfaitement sinophone, et a voué toute sa vie à une passion dévorant pour l'occultisme asiatique. Il invite ses interlocuteurs à chuchoter (de manière à pouvoir continuer d'écouter ce qui se passe au-dehors tout en discutant). Si on le sollicite, sa réaction dépendra de la trempe des investigateurs : s'ils semblent représenter un fort potentiel de nuisance pour le culte, il s'animera d'une joie sournoise en délivrant quelques renseignements choisis pour aider les aventuriers ; s'ils ne sont pas assez déterminés à son goût, l'homme mettra rapidement fin à la conversation par une formule décourageante sensée leur épargner une fin atroce ; s'ils se montrent agressifs envers lui, Victor feindra habilement la peur et la résignation avant de leur raconter un habile mensonge pour précipiter leur destin (« *On peut contrer les sorciers du culte en les regardant droit dans les yeux tout en scandant le nom de leur dieu* », ou bien « *Ho Fong est en réalité un honnête marchand hypnotisé, il serait sûrement possible de le faire revenir à la raison avec les soins appropriés* », etc.). Pour donner du crédit à son histoire, il ajoutera qu'il a fait cette découverte au prix de ses yeux.

Reste que s'il décide d'aider les personnages, Victor n'aura toutefois aucune considération pour leur vie, seul comptera son ardent désir de vengeance envers le culte de la Femme Boursouflée.

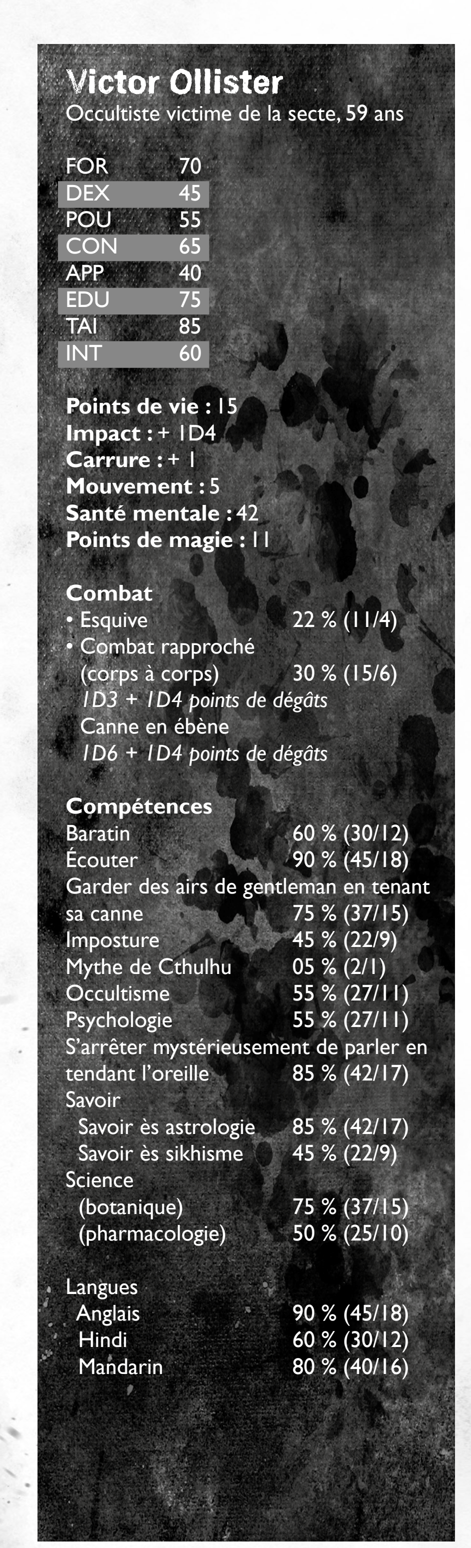
Ce que sait Victor Ollister :

- Le culte de la Femme Boursouflée a conclu un pacte ignoble avec des monstres qui hantent les profondeurs du fleuve Huangpu. Victor a échappé à un profond à l'époque où il était déjà aveugle, il pourra en faire une description olfactive et auditive assez perturbante.

- Ho Fong est l'un des grands prêtres du culte, et tous détiennent tous de terribles pouvoirs occultes.
- Ho Fong voue une passion dévorante aux plantes vénéneuses. Se présenter en tant que spécialiste pourrait faciliter une rencontre.

Ce que croit Victor Ollister :

- Les membres du culte se nourriraient exclusivement de chair humaine. Pour les approvisionner, certains policiers corrompus de la partie chinoise organiseraient régulièrement des rapts de victimes qu'ils livrent on ne sait où.



Victor Ollister

Occultiste victime de la secte, 59 ans

FOR	70
DEX	45
POU	55
CON	65
APP	40
EDU	75
TAI	85
INT	60

Points de vie : 15
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 5
Santé mentale : 42
Points de magie : 11

Combat

- Esquive 22 % (11/4)
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Canne en ébène
  1D6 + 1D4 points de dégâts

Compétences

Baratin	60 % (30/12)
Écouter	90 % (45/18)
Garder des airs de gentleman en tenant sa canne	75 % (37/15)
Imposture	45 % (22/9)
Mythe de Cthulhu	05 % (2/1)
Occultisme	55 % (27/11)
Psychologie	55 % (27/11)
S'arrêter mystérieusement de parler en tendant l'oreille	85 % (42/17)
Savoir	
Savoir ès astrologie	85 % (42/17)
Savoir ès sikhisme	45 % (22/9)
Science	
(botanique)	75 % (37/15)
(pharmacologie)	50 % (25/10)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Hindi	60 % (30/12)
Mandarin	80 % (40/16)

- La consommation d'opium protégerait de l'influence mystique des sorciers du culte.

Chun Xu

Bibliothécaire retraitée pleine de répondant, Chun Xu voue une passion sans limites pour les livres et les écrits, en particulier ceux au contenu ésotérique. D'un naturel très actif, Chun n'a pas pu se résoudre à rentrer paisiblement dans le troisième âge et ne néglige ainsi ni son alimentation, ni sa forme physique. Elle s'est procuré une charrette à bras qu'elle a remplie de vieux livres et s'arrête de place en place pour y racheter et revendre des ouvrages. Du haut de ses quatre-vingt-cinq ans et de sa chaise haute, cette vieille Chinoise bien en chair toise les passants et les clients potentiels, un livre à la main.

Chun Xu

Colporteuse tragique, 85 ans

FOR	30
DEX	45
POU	85
CON	35
APP	40
EDU	60
TAI	40
INT	60

Points de vie : 7
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 3
Santé mentale : 75
Points de magie : 17

Combat

- Esquive 35 % (17/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  Boxe chinoise approximative 1D3 - 1 points de dégâts
  Sac en toile remplie de livres 1D4 - 1 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (tai-chi-chuan)	65 % (32/13)
Bibliothèque	90 % (45/18)
Imposture	45 % (22/9)
Intimidation	35 % (17/7)
Météorologie populaire	85 % (42/17)
Mythe de Cthulhu	02 % (1/0)
Naturalisme	50 % (25/10)
Occultisme	80 % (40/16)
Persuasion	55 % (27/11)
Témérité romanesque	75 % (37/15)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	30 % (15/6)
Dialectes asiatiques rares	45 % (22/9)
Mandarin	90 % (45/18)

Tout au long de sa vie, elle s'est passionnée pour l'occultisme, sous une approche exclusivement littéraire. Cette passion fait d'elle l'une des personnes les mieux documentées sur les mythologies chinoises et les sciences mystiques asiatiques. Elle sait déchiffrer les écritures anciennes et connaît une dizaine de dialectes oubliés. Cet engouement l'a conduite à mettre la main sur une copie endommagée du sixième des *Sept Livres cryptiques de Hsan*, qui décrit le plateau de Leng et Kadath l'inconnue. Si Chun Xu y a découvert certains aspects du Mythe de Cthulhu, elle reste tout de même très sceptique s'agissant de son existence tangible. Il y a quelques semaines, elle a vendu le document au prix fort à *« un vieux Chinois cultivé, bel homme et fort poli »* (Mu Hsien).

Si les investigateurs viennent la trouver, elle acceptera de parler d'occultisme avec eux, voire de les aider s'ils se montrent convaincants. Dès que Chun leur fera confiance, ceux-ci auront un problème épineux à gérer : son jusqu'au-boutisme. Demandez-lui d'obtenir un renseignement, elle n'hésitera pas à le chercher dans un tripot de mafieux, un ton autoritaire dans la voix et un nerf de bœuf à la main. Cette implication explosive se retournera rapidement contre les personnages qui risqueront d'avoir la mort de cette octogénaire enthousiaste sur la conscience.

Ni folle ni téméraire, Chun Xu sait parfaitement ce qu'elle fait et rêve secrètement d'une sortie de scène digne des héroïnes de romans modernes : une mort glorieuse en affrontant le danger.

Ce que sait Chun Xu :

- L'antique Ordre de la Femme Boursouflée était l'une des sociétés secrètes chinoises les plus redoutées.
- L'ordre vénérait un dieu noir et faisait, à une époque, régner la terreur sur toutes les côtes de la Chine.
- Les objets de culte de la Femme boursouflée sont la faucille, qui servait à ses sacrifices, et l'éventail noir.

Ce que croit Chun Xu :

- L'Ordre de la Femme Boursouflée a disparu depuis des siècles.

- Elle peut guider les personnages vers des références littéraires susceptibles de les aider dans leur quête (de simples traités occultes relativement inoffensifs).

« Egg » Shen

Ce Chinois malicieux proche de la soixantaine n'est pas ce qu'il parait. Du haut de son mètre quarante, Egg se présente comme un humble restaurateur au front proéminent (qui lui a valu son surnom). Ses manières obséquieuses et son humour parfois douteux sont une façade : l'individu est en vérité un puits de sagesse et une véritable source de connaissances occultes. Dans sa famille, la science mystique se transmet de parent à enfant depuis des générations. Homme aux goûts simples, Egg a très rapidement compris les avantages de paraître plus sot qu'on ne l'est en réalité. Il reste très respecté au sein de sa communauté, en particulier des membres les plus âgés.

On peut le rencontrer dans son restaurant, le Dragon of the black pool, dont le nom censé attirer les clients occidentaux a été trouvé par le premier client américain venu dans son établissement – il faut bien vivre avec son temps…

Par jeu, Egg aime s'adresser aux étrangers par proverbes et dictons populaires. Il n'hésitera pas à en inventer de nouveaux s'il sent que les investigateurs sont bon public. Dans un premier temps, il niera jusqu'au bout avoir la moindre connaissance occulte ou renseignement sur un culte effrayant.

Si Egg est convaincu de la sincérité de la quête des personnages, il leur fera servir de petits « gâteaux de la chance » dans lesquelles ils pourront trouver de petits messages énigmatiques à méditer (« Avec une volonté tenace, tout peut être accompli », « Ce ne sont pas les puces des chiens qui font miauler les chats », « Ce qui est venu dans l'obscurité s'en va par les ténèbres », « Entre époux, pas de querelle qui résiste à la nuit », etc.) L'un d'entre eux dit « L'explication se tient à la fermeture du restaurant ». Il s'agit naturellement d'un rendez-vous proposé après la fermeture de l'établissement…

Egg restera très prudent dans ses confidences. Même s'il est disposé à aider le groupe, il ne s'exposera ni ne prendra de risques inconsidérés. Il tient à protéger sa vie et celles des nombreux membres de sa famille qui habitent Shanghai. Le restaurateur garde la tête sur les épaules et demandera une contrepartie en échange des informations qu'il fournira (principalement des services en rapport avec l'entretien de son restaurant ou de ses affaires).

Ce que sait Egg :

- Le culte de la « Grosse Femme » est malfaisant et bien implanté à Shanghai.
- Le culte rechercherait tout particulièrement un Américain à la tête dure. Les sectateurs ont enlevé son amie, une « fille de mauvaise vie », en espérant que l'homme se jettera dans leurs filets pour la sauver.
- Egg pourra enseigner un sort de protection aux personnages s'ils passent 20-(INT/5) semaines avec lui et acceptent de s'occuper gratuitement du service dans le restaurant. À vous de décider si le « sort » en question produit réellement des effets occultes (cf. sorts : *Guérir la Cécité* ou *Guérison* (voir encadré sortilèges chapitre *Le Kenya* p. 51)) ou s'il ne s'agit que de techniques

Dou-Guan Wing

Marchand de curiosités ésotériques, 65 ans

FOR	45
DEX	50
POU	80
CON	65
APP	45
EDU	60
TAI	55
INT	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé mentale : 70
Points de magie : 16

Combat

• Esquive	35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps)	30 % (15/6)
1D3 points de dégâts	

Compétences

Baratin	50 % (25/10)
Dénicher un objet folklorique intrigant dans sa boutique	60 % (30/12)
Dressage	55 % (27/11)
Estimation	40 % (20/8)
Hypnose	45 % (22/9)
Médecine chinoise	65 % (32/13)
Naturalisme	40 % (20/8)
Occultisme	65 % (32/13)
Orientation	60 % (30/12)
Premiers soins	80 % (40/16)
Savoir	
Savoir ès alchimie	60 % (30/12)
Savoir ès astrologie	50 % (25/10)
Savoir ès chanteuses chinoises	40 % (20/8)
Savoir ès crypto-zoologie asiatique	60 % (30/12)
Science	
(astronomie)	50 % (25/10)
(botanique)	40 % (20/8)
(pharmacologie)	40 % (20/8)
(zoologie)	50 % (25/10)
Soulager grâce à des remèdes occultes et compliqués	75 % (37/15)

Langues

Anglais	20 % (10/4)
Mandarin	90 % (45/18)

« Egg » Shen

Occultiste de gargotte, 57 ans

FOR	40
DEX	50
POU	55
CON	45
APP	35
EDU	70
TAI	40
INT	90

Points de vie : 8
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 6
Santé mentale : 75
Points de magie : 11

Combat

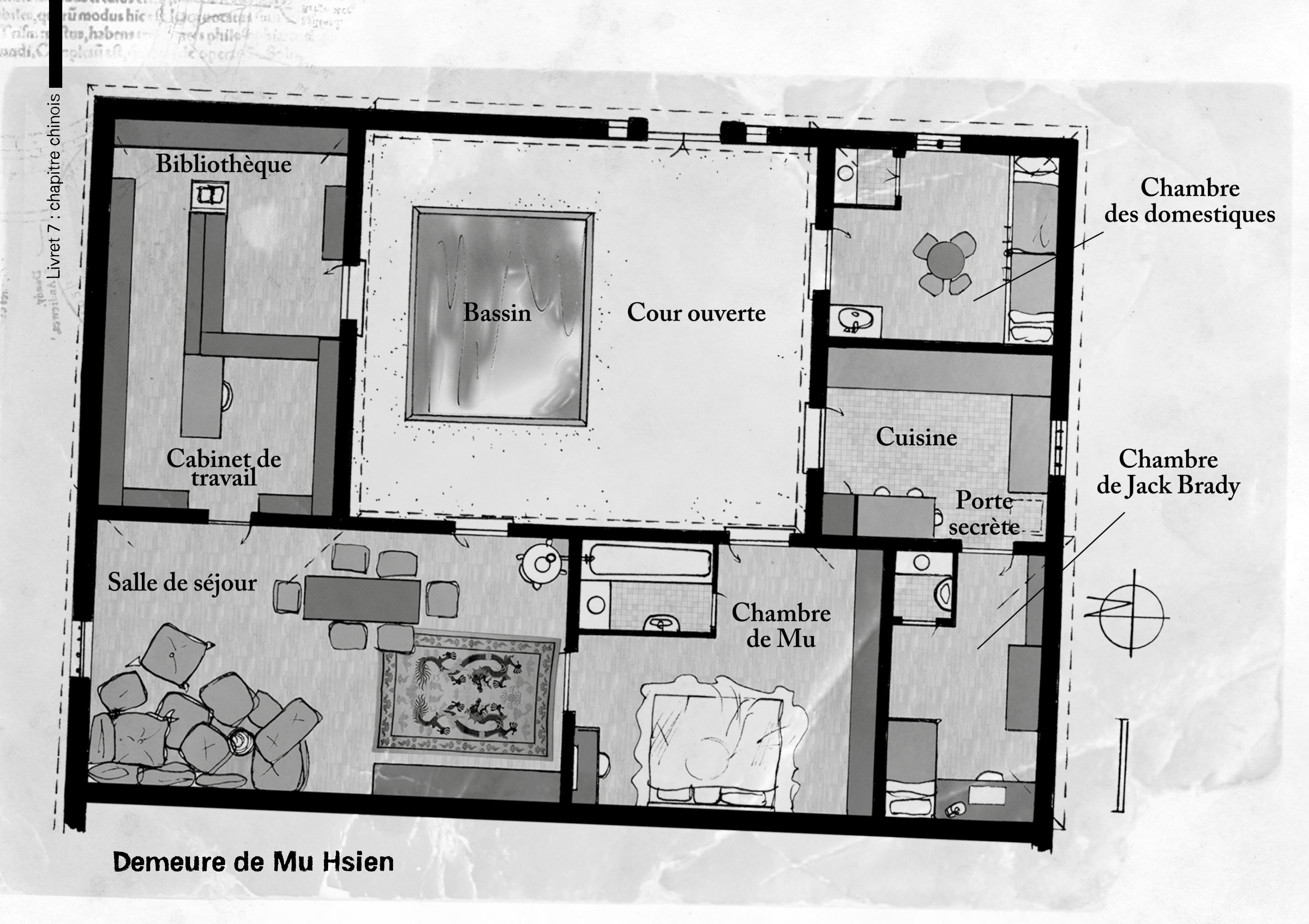
• Esquive	35 % (17/7)
• Combat à distance (armes de poing)	40 % (20/8)
Revolver cal. 38 *1D10 (E) points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	40 % (20/8)
1D3 - 1 points de dégâts	

Compétences

Baratin	50 % (25/10)
Estimation	70 % (35/14)
Imposture	75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu	02 % (1/0)
Naturalisme	40 % (20/8)
Occultisme	75 % (37/15)
Parler par proverbes et dictons chinois	75 % (37/15)
Persuasion	55 % (27/11)
Premiers soins	40 % (20/8)
Savoir	
Savoir ès démons asiatiques	45 % (22/9)
Science	
(astronomie)	50 % (25/10)

Langues

Anglais	70 % (35/14)
Mandarin	90 % (45/18)



de soin auréolées de gesticulations mystiques (leur enseignement fait tout de même gagner 5 points dans les compétences **Médecine** et **Premiers soins**).

Ce que croit Egg :

- Lin Tang-yu dirige la « *Grosse Femme* », il ne confiera toutefois pas cette croyance au premier venu.

Dou-Guan Wing

Dou-Guan tient une petite boutique de souvenirs située au sous-sol d'un immeuble du quartier chinois. Ce sexagénaire mandchou à la barbe et aux cheveux blancs est d'un naturel calme et flegmatique. Il passe son temps à fumer la pipe en écoutant les succès des chanteuses locales passer en boucle sur sa radio occidentale.

Sa boutique regorge d'objets hétéroclites. Au milieu d'attrape-touristes bon marché, les personnages remarqueront peut-être un antique piège à doigts de la dynastie Tang, une perche à merles jin ou d'autres objets exotiques abandonnés à la poussière de sa boutique. Deux canaris se mettent parfois à chanter depuis leur cage suspendue en bambous tressés.

Dou-Guan a appris les sciences occultes avec son grand-père. Son approche est exclusivement empirique et basée sur une longue pratique de la botanique, des arts divinatoires, de l'alchimie et de la médecine chinoise. Les investigateurs ne trouveront aucun écrit d'intérêt chez le vieil homme.

Il se méfie beaucoup des Occidentaux et ne tient pas à se retrouver mêlé à leurs histoires déraisonnables. Il se montrera assez contrarié s'il apprend qu'on a donné ses coordonnées à de parfaits étrangers (une bonne occasion pour interpréter l'homme en improvisant une longue tirade de réprimandes en chinois à l'adresse des investigateurs). Si certains personnages sont d'origine chinoise ou s'ils s'attirent les faveurs de Chan, le petit fils de M. Wing qui traîne souvent dans sa boutique, il est possible que le vieil homme leur apporte un peu d'aide.

Dou-Guan peut soigner les envoûtements et, dans une certaine mesure, les effets des sorts dont les investigateurs pourraient être victimes. Ses compétences ne sont pas miraculeuses, l'obtention de résultats prendra du temps et de l'énergie.

Ce que sait M. Wing :

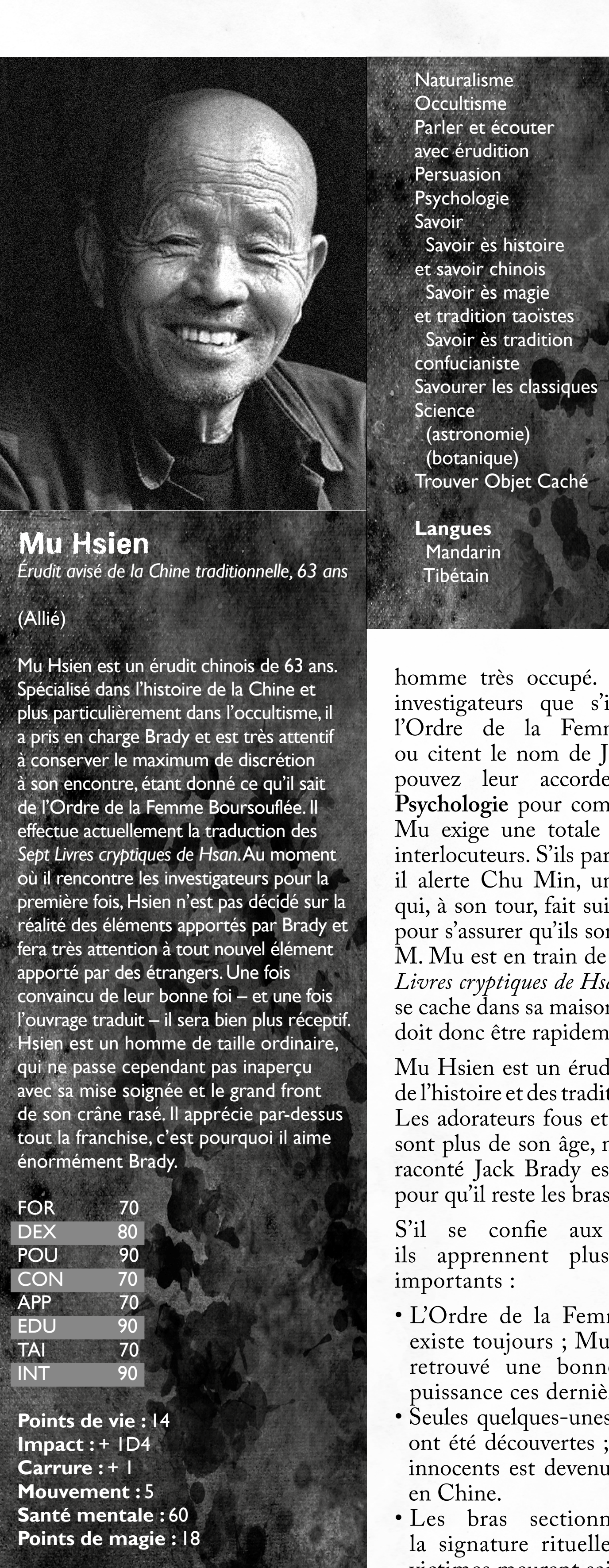
- Le culte de la Femme Boursouflée est antique et intimement rattaché aux croyances des terribles pirates du Fujian anciennement établis en mer de Chine.
- Une statuette étrange a transité par son magasin il y a trois ou quatre ans. Elle représentait une femme potelée au visage caché par un triangle renversé, grossièrement sculptée dans un morceau de pierre volcanique. Dou-Guan l'a revendue rapidement après avoir retrouvé son couple de canaris de l'époque morts dans leur cage, juste à côté de la statue.

Ce que croit M. Wing :

- Le culte de la Femme Boursouflée a disparu avec l'ère des pirates et l'avènement de l'âge moderne. Les derniers qui pourraient encore entretenir ce folklore sont des truands à la petite semaine qui cherchent à impressionner les commerçants qu'ils rackettent.

Mu Hsien

La sixième et dernière sommité de l'occultisme, Mu Hsien, est un



Mu Hsien

Érudit avisé de la Chine traditionnelle, 63 ans

(Allié)

Mu Hsien est un érudit chinois de 63 ans. Spécialisé dans l'histoire de la Chine et plus particulièrement dans l'occultisme, il a pris en charge Brady et est très attentif à conserver le maximum de discrétion à son encontre, étant donné ce qu'il sait de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Il effectue actuellement la traduction des *Sept Livres cryptiques de Hsan.* Au moment où il rencontre les investigateurs pour la première fois, Hsien n'est pas décidé sur la réalité des éléments apportés par Brady et fera très attention à tout nouvel élément apporté par des étrangers. Une fois convaincu de leur bonne foi – et une fois l'ouvrage traduit – il sera bien plus réceptif. Hsien est un homme de taille ordinaire, qui ne passe cependant pas inaperçu avec sa mise soignée et le grand front de son crâne rasé. Il apprécie par-dessus tout la franchise, c'est pourquoi il aime énormément Brady.

FOR	70
DEX	80
POU	90
CON	70
APP	70
EDU	90
TAI	70
INT	90

Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 5
Santé mentale : 60
Points de magie : 18

Combat

Esquive	40 % (20/8)
Son érudition est sa seule arme	

Compétences

Arts et métiers (travail au pinceau)	85 % (42/17)
Bibliothèque	75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu	15 % (7/3)
Naturalisme	35 % (17/7)
Occultisme	70 % (35/14)
Parler et écouter avec érudition	75 % (37/15)
Persuasion	65 % (32/13)
Psychologie	60 % (30/12)
Savoir	
Savoir ès histoire et savoir chinois	90 % (45/18)
Savoir ès magie et tradition taoïstes	80 % (40/16)
Savoir ès tradition confucianiste	75 % (37/15)
Savourer les classiques	85 % (42/17)
Science	
(astronomie)	25 % (12/5)
(botanique)	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	25 % (12/5)

Langues

Mandarin	95 % (47/19)
Tibétain	50 % (25/10)

homme très occupé. Il ne reçoit les investigateurs que s'ils mentionnent l'Ordre de la Femme Boursouflée ou citent le nom de Jack Brady. Vous pouvez leur accorder un test de **Psychologie** pour comprendre que M. Mu exige une totale sincérité de ses interlocuteurs. S'ils parlent sans détour, il alerte Chu Min, un ami de Brady, qui, à son tour, fait suivre les étrangers pour s'assurer qu'ils sont bien des amis. M. Mu est en train de traduire les *Sept Livres cryptiques de Hsan* et Jack Brady se cache dans sa maison ; cette question doit donc être rapidement résolue.

Mu Hsien est un érudit, un spécialiste de l'histoire et des traditions de la Chine. Les adorateurs fous et les monstres ne sont plus de son âge, mais ce que lui a raconté Jack Brady est trop troublant pour qu'il reste les bras croisés.

S'il se confie aux investigateurs, ils apprennent plusieurs éléments importants :

- L'Ordre de la Femme Boursouflée existe toujours ; Mu Hsien a même retrouvé une bonne partie de sa puissance ces dernières années.
- Seules quelques-unes de ses victimes ont été découvertes ; le massacre des innocents est devenu chose courante en Chine.
- Les bras sectionnés constituent la signature rituelle du culte ; les victimes meurent saignées à blanc.
- L'Ordre vénère une sombre déesse, la Femme Boursouflée. Les prêtres croient qu'elle est l'avatar d'une divinité primaire adorée secrètement dans le monde entier sous de multiples formes.
- M. Mu pense que l'Ordre veut invoquer sa déesse sur Terre. La première étape de ce projet doit bientôt empoisonner le ciel ou le fracturer.
- Une fois les cieux ainsi altérés, il faudra encore une année pour que le monde soit corrompu par les entités maléfiques, que les étoiles elles-mêmes changent de position et que les hommes vénèrent les horreurs du panthéon de la déesse noire (Cthulhu, Nyogtha, Yog-Sothoth et Azathoth).
- M. Mu laisse entendre qu'un antique savoir pourrait empêcher ces horribles événements, mais il refuse de s'expliquer tant que les investigateurs n'ont pas rencontré Jack Brady.

Quand Mu Hsien comprend que ses interlocuteurs travaillent contre l'Ordre, il leur interdit de revenir chez lui ; le danger est bien trop grand. Ils peuvent lui laisser des messages, en poste restante à Shanghai, au nom de Feng Wu-pei ; il répondra dès que possible.

Si l'Ordre réussit à pister les investigateurs jusqu'à Mu Hsien, il tente de récupérer *Les Sept Livres cryptiques de Hsan*. Carl Stanford dirige les opérations. À vous de décider du moment de cette attaque et de son résultat. Si Stanford récupère le rouleau de parchemin, il le remet à Ho Fong (qui le range dans sa chapelle de la Femme Boursouflée). Stanford quitte alors Shanghai ; d'autres missions divines l'attendent.

Si le parchemin est volé, Brady réapparaît aussitôt pour le récupérer. Les hommes de Lin Tang-yu peuvent aussi avoir suivi les investigateurs ; le mandarin envoie alors ses singes et quelques sbires reprendre ses *Livres*. Si les investigateurs apprennent où se trouve le rouleau et veulent se l'approprier, ce sont eux qui devront forcer la porte de Mu Hsien et chercher l'ouvrage.

Quoi qu'il arrive, la maison est solidement bâtie et verrouillée. Si vous le désirez, quelques petites surprises mortelles préparées par Jack Brady attendent les intrus maladroits. Il pourrait aussi y avoir des gardes : quelques militants d'Action Sincère, armés de pistolets avec silencieux, devraient faire l'affaire.

Chine Nouvelle

Chu Min est le chef de la milice secrète « Chine Nouvelle », une organisation qui regroupe quelques 200 jeunes Chinois des deux sexes : étudiants, vendeurs, caissiers, ouvriers, journalistes, policiers, bureaucrates, enseignants, etc. Tous s'entraînent en vue d'une offensive contre les grandes

Sortilèges

L'Œil de Lumière et de Ténèbres

Coût : nombre de points de magie variable (normalement 100)
Temps d'incantation : du crépuscule à l'aube

Ce sortilège affaiblit de nombreux agents et serviteurs du Mythe. Il nécessite un nombre important de points de POU, différent à chaque incantation. Le rituel se déroule au cours de l'après-midi précédant la pleine lune. L'Œil est gravé dans une matière dure, d'origine naturelle (du granit, par exemple) avant d'être placé en hauteur près de l'endroit que l'on désire protéger. Quand la lune resplendit dans le ciel nocturne, il faut remplir la pupille de l'Œil du sang d'un innocent (d'une personne ignorante en Mythe de Cthulhu), une fois par heure, jusqu'à ce que la lune se couche. Une faible quantité de sang suffit donc.
Lorsque le sang est versé pour la première fois, un certain nombre de participants psalmodient en chœur *« Sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma… »* jusqu'à ce que la lune disparaisse à l'horizon. Et c'est le lendemain, lorsqu'elle se lève, que la pupille de l'Œil se met à luire. Après quoi, le symbole se fond dans la matière sur laquelle il a été gravé. Les personnes qui ont contribué à le créer (et elles seules) discernent néanmoins toujours la faible aura qui en émane. Quand l'Œil a disparu, il est impossible de dissiper ses pouvoirs par quelque moyen, physique ou magique, que ce soit.
Les personnes qui participent au rituel investissent 500 points de POU dans l'objet protecteur, mais il n'est pas indispensable de les informer de ce « détail ». Toutes les heures que dure le rituel, l'Œil subtilise 1D4×5 points de POU à chaque participant, jusqu'à en avoir absorbé 500 au total entre tous les participants. Ceux qui perdent tous leurs points dans cette caractéristique meurent. Si les 500 points ne sont pas accumulés avant le coucher de la lune, le talisman n'est pas activé et tout le POU absorbé est perdu. Dans ce cas, il faut tout reprendre à zéro.
L'Œil de Lumière et de Ténèbres est un objet particulièrement puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens qui pénètrent dans la zone qu'il protège, et leur fait perdre 1 point de magie par heure. S'ils restent sous son influence jusqu'à perdre tous leurs points de magie, ils sont proprement désintégrées. Il est impossible de lancer des sortilèges de Contact, d'Appel et d'Invocation dans son aire d'effet.
L'Œil agit sur une zone de 16 kilomètres de rayon, mais ses effets ne peuvent pas pénétrer une épaisseur supérieure à 7 mètres de roche. Placé sur le flanc d'une montagne, sa protection ne s'étend donc que sur un seul versant.
Seul un sortilège spécifiquement adapté à ses caractéristiques peut le détruire. La déduction de ces dernières risque de prendre des années.

De tous les signes qui gardent efficacement des infestations du Dieu Sombre, le plus puissant s'appelle l'Œil de Lumière et de Ténèbres. Gravé dans la substance d'un lieu élevé, près des places hantées par le Mal mais à moins de trente lis de celles-ci, ce signe repousse les forces malfaisantes tant qu'il existe.

L'Œil doit être créé l'après-midi précédant un lever de pleine lune. Au lever de la lune, le sang de l'ignorance doit emplir la pupille de l'Œil et l'emplir encore à chaque battement de tambour jusqu'au coucher de la lune. Quand le premier sang est donné, chantez les mots 'sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma' et continuez jusqu'à ce que la lune se couche. Lorsque la lune se lève à nouveau, l'Œil s'ouvre pour garder et protéger. Rassemblez les amis du Bien pour cette œuvre de sagesse car un trop petit nombre ne peut qu'échouer.

L'Œil ineffable doit être façonné dans une des substances dures qu'offre la nature.

L'incomparable lumière de l'Œil merveilleux transcende la souillure si toutes les présences mauvaises ont été détruites ou chassées.

Celui qui d'abord chantera doit être capable de créer le don du Signe des Anciens.

L'Œil merveilleux ne doit pas s'éclairer là où rôdent les créatures ou entités maléfiques.

Un seul Œil incorruptible peut garder un lieu.

Le sang dans la pupille de l'Œil rédempteur doit être frais.

Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal.

Aide de jeu SH-09 -Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres dans le *Cinquième Livre cryptique*.

Les Sept Livres cryptiques de Hsan

Les Sept Livres se suivent sur un unique rouleau. Cet exemplaire est beaucoup plus ancien et exact que les copies habituellement rencontrées. Ce gros rouleau est conservé dans un étui sur mesure, marqué du Signe des Anciens.

Langue : mandarin (Chinois)
Emplacement : maison de Mu Hsien
Perte de santé mentale : 1D8
Gain de Mythe : +2/+6 %
Mythe de Cthulhu : 24 %
Étude : 40 semaines
Sortilèges conseillés : *Contacter un Mi-Go, Œil de Lumière et de Ténèbres* (voir encadré sortilèges ci-contre*), Signe des Anciens et Trouver un Portail.*

Le passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres se trouve dans le *Cinquième Livre cryptique* (voir l'aide de jeu SH-09, ci-contre). La méthode permettant de créer ce symbole de garde n'est décrite que dans cet exemplaire, que Mu Hsien est en train de traduire. L'Ordre de la Femme Boursouflée tient donc désespérément à le récupérer. L'Ordre est mentionné plusieurs fois dans le texte et la Femme Boursouflée y est présentée comme un messager parmi d'autres. Déchiffrer les idéogrammes très personnels de l'auteur et comprendre le sens qu'il y attache est une tâche longue et difficile, même pour un érudit des classiques comme Mu Hsien. Les investigateurs qui veulent réaliser eux-mêmes cette traduction doivent avoir un minimum de 50 % en **Mandarin** et leurs chances de réussite, en l'absence de toute aide extérieure, atteignent à peine les 10 % par année d'étude de ce mystérieux document.
Pour plus de détails, voir *Manuel du Gardien V7*, page 218.

Artefact

L'Œil de Lumière et de Ténèbres

Une fois en possession de la traduction des *Sept Livres cryptiques de Hsan,* les investigateurs essaieront peut-être de protéger l'un des sommets (ou plusieurs) du triangle du Grand Portail. Les instructions concernées doivent être strictement respectées, aussi sanctionnez par l'échec le moindre écart.
Le « sang de l'ignorance » désigne ici le sang d'une personne qui ne sait rien du Mythe. Quelques millilitres suffisent à la totalité du rituel. Des investigateurs assez stupides pour massacrer une douzaine d'innocents (afin d'enchanter la protection conçue pour sauver ces mêmes innocents) ne méritent que d'être arrêtés et eux-mêmes massacrés.
La protection doit recevoir un sacrifice de 500 points de POU (pertes définitives). Ces points sont retirés aux êtres vivants se trouvant dans un rayon de 500 mètres autour de l'incantateur, qu'ils soient consentants ou non, conscients ou non de ce qui se passe. Pour les êtres ayant au moins 1 % en **Mythe de Cthulhu**, cette sensibilité leur donne la possibilité de découvrir quelle est la source de cette sensation étrange chaque heure avec une chance de (POU déjà drainé) %. Pour chaque heure d'incantations, l'Œil draine 1D4×5 points de POU à chaque participant jusqu'à l'absorption d'un total de 500 points exactement entre tous les participants. Un personnage qui perd tous ses points de POU meurt et s'écroule. Si les 500 points ne sont pas obtenus entre le lever et le coucher de la lune, l'activation de la protection échoue. Tous les points de POU drainés sont perdus et il faudra reprendre toute la procédure depuis le début (si une nouvelle tentative est toujours à l'ordre du jour). Les investigateurs n'ont pas à savoir ce qui se passe jusqu'au succès, ou l'échec, de l'enchantement. Ne les informez de leurs pertes en POU (des comptes séparés pour chaque personnage sont nécessaires) qu'après la fin du rituel.
Quand l'Œil est enfin activé, la pupille se met à luire puis le symbole disparaît dans le matériau sur lequel il a été gravé. Aucun agent physique, aucune magie ordinaire ne peut plus l'effacer. Ses créateurs sont les seuls à pouvoir détecter la faible aura qui émane de l'Œil quand ils en approchent.
L'Œil est un enchantement puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. Dans la zone qu'il protège, tous perdent 1 point de magie par heure. S'ils restent sur place jusqu'à perdre tous leurs points de magie, ils se désintègrent. De plus, aucun sortilège de Contact, d'Appel ou d'Invocation ne peut fonctionner dans la zone protégée. Celle-ci s'étend sur seize kilomètres autour de l'Œil. Nyarlathotep sait comment détruire ces symboles de garde une fois qu'ils sont localisés. Mais un sortilège spécial doit être conçu pour chaque Œil et c'est un travail qui peut prendre des années. Les cultes impliqués dans cette campagne ne connaissent, de toute façon, aucun procédé permettant de détecter ces protections. S'ils obtenaient les *Sept Livres cryptiques de Hsan*, ils pourraient apprendre le sortilège *Trouver un Portail* qui permet de situer précisément un Œil par simple inspection visuelle. Dans l'état actuel des choses, les dieux sont forcés d'envoyer un agent sacrifiable dans la zone suspecte en espérant qu'il trouvera et anéantira la protection avant qu'elle ne le détruise. À Dhashûr, c'est Roger Carlyle qui a ainsi joué les démineurs.
Nul ne sait combien d'Yeux actifs existent encore sur Terre, qui les a créés et où ils se trouvent..

figures de la corruption à Shanghai. Les méthodes envisagées sont brutales : le pistolet et la bombe.

Les mouvements politiques ne se risquent généralement pas à employer la terreur pour atteindre leurs buts et appliquer leur programme. Leurs factions internes commettent parfois des actes terroristes, mais des activités aussi hasardeuses menacent le principe même d'organisation. Le groupe auquel appartient Chu Min fait exception : il est financé par un riche radical, Sung Lee, et n'a donc pas besoin de programme, de plans ou de compromis. Le slogan des « quatre affirmations » (Étude Sincère, Conviction Sincère, Pratique Sincère, Action Sincère) représente bien le sens de la nuance de ce mouvement. Les réunions de Chine Nouvelle dénoncent tout ce qui existe et les sujets d'irritation, personnes ou sociétés, sont ajoutés à la liste toujours plus longue des ennemis promis au châtiment final.

La plupart des adhérents ne songent qu'à évacuer leur colère mais le groupe Action Sincère (dirigé par Chu Min)

réunit les partisans de la violence effective. Ses membres s'entraînent inlassablement aux arts martiaux, aux armes à feu et aux tactiques de combat des petites unités. C'est ce groupe qui occupe l'entrepôt de Chung-shan Road, surveillé par les agents du capitaine Isoge et bien d'autres.

Chaque jour, quelques 1D20+5 hommes et femmes d'Action Sincère sont présents dans l'entrepôt. Pour acquérir de la pratique, certains ont travaillé plusieurs mois, voire un an pour des gangs locaux ou des seigneurs de guerre. Leur solide expérience de la brutalité est efficacement complétée par l'entraînement dispensé par Jack Brady et un diplômé de l'Académie militaire de Huangpu. Action Sincère est bien plus redoutable que sa taille ne le laisse supposer. Ce n'est pas un simple ramassis d'anarchistes rêveurs mais plutôt une unité commando disciplinée. L'arsenal comprend quantité de fusils, pistolets et mitraillettes et surtout deux mitrailleuses de calibre .30, des caisses de grenades, un mortier de 60 mm et tous les obus nécessaires. La dynamite et le matériel de démolition ne manquent pas non plus. Tout ce matériel a été acheté à des sources américaines du marché noir des Philippines.



Situé près d'une fonderie commodément bruyante, l'entrepôt est abandonné comme le démontrent ostensiblement ses fenêtres et portails encloués de planches. Normalement, les militants d'Action Sincère entrent, seuls ou en couple, par une porte de derrière solidement verrouillée (FOR 200). Cette entrée et l'armurerie intérieure sont surveillées par trois gardes. Sur un bureau, des documents détaillent certaines expéditions d'armes. Un cap vers l'île du Dragon Gris est tracé sur une carte marine des environs de Shanghai. Un tableau indique les niveaux probables de la marée en différents points d'accostage. Un dossier regroupe les comptes-rendus des éclaireurs envoyés sur l'île. L'ensemble est rédigé en mandarin dans un jargon militaire, et les seuls mots anglais sont inscrits sur une feuille de papier froissée. Les militants d'Action Sincère ainsi que les trois gardes de l'entrepôt sont décrits p. 56.

Aide de jeu SH-08
Quelques mots griffonnés

Quelques mots griffonnés au crayon sur une feuille de papier froissée.

Utilité de ce document : suggère que l'assaut sur l'île devrait intervenir bientôt. Jack Brady y participera certainement.

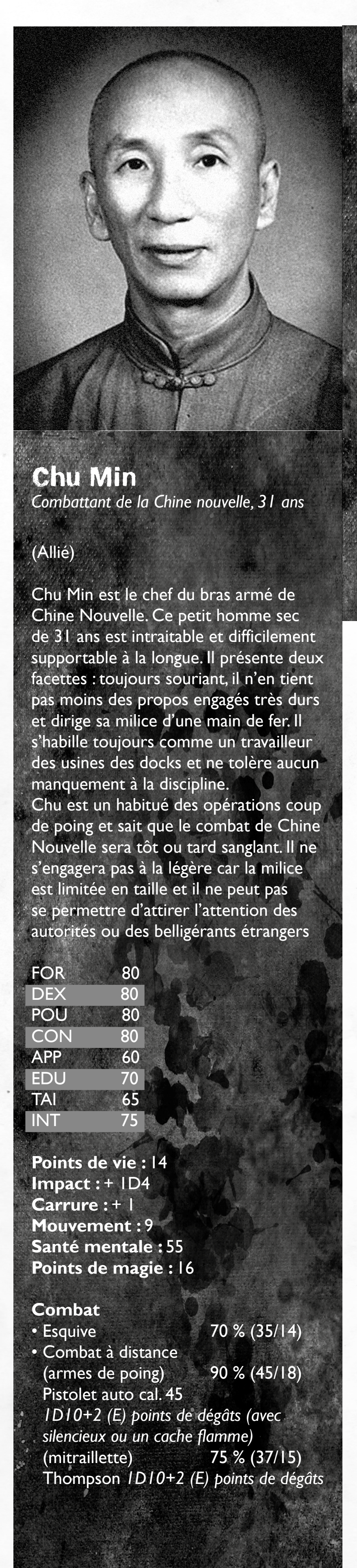
Jack Brady

Il vit dans une pièce secrète de la maison de Mu Hsien et quitte rarement sa cachette. Seuls le vieil érudit et son cuisinier savent qu'il attend ici le moment d'agir. Brady n'entre en scène que lorsqu'il est certain que les investigateurs sont de son côté. Il les retrouve alors en plein jour à leur hôtel ou au restaurant. Il a compris quel danger représentent les équipées nocturnes.

Brady a toute sa raison mais ses manières sont, à juste titre, quelque peu paranoïaques. Il ne reste avec les investigateurs que le temps de raconter son histoire et de prendre des mesures en vue d'une nouvelle rencontre. Il essaye ensuite de se fondre dans la foule

Mu, mon ami, je dois disparaître pour terminer le travail. Prépare tes Sincères. Nous partons bientôt. Te contacterai selon la procédure habituelle.
Jack

Aide de jeu SH-08 : quelques mots grifonnés



Chu Min

Combattant de la Chine nouvelle, 31 ans

(Allié)

Chu Min est le chef du bras armé de Chine Nouvelle. Ce petit homme sec de 31 ans est intraitable et difficilement supportable à la longue. Il présente deux facettes : toujours souriant, il n'en tient pas moins des propos engagés très durs et dirige sa milice d'une main de fer. Il s'habille toujours comme un travailleur des usines des docks et ne tolère aucun manquement à la discipline.
Chu est un habitué des opérations coup de poing et sait que le combat de Chine Nouvelle sera tôt ou tard sanglant. Il ne s'engagera pas à la légère car la milice est limitée en taille et il ne peut pas se permettre d'attirer l'attention des autorités ou des belligérants étrangers

FOR	80
DEX	80
POU	80
CON	80
APP	60
EDU	70
TAI	65
INT	75

Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 9
Santé mentale : 55
Points de magie : 16

Combat
- Esquive 70 % (35/14)
- Combat à distance (armes de poing) 90 % (45/18)
  Pistolet auto cal. 45
  1D10+2 (E) points de dégâts (avec silencieux ou un cache flamme)
  (mitraillette) 75 % (37/15)
  Thompson *1D10+2 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Couteau *1D4 (E) + 1D4 points de dégâts (toujours dans une gaine fixée sur son avant-bras)*
  Matraque *1D6 + 1D4 points de dégâts*

Compétences

Baratin	40 % (20/8)
Crochetage	45 % (22/9)
Discrétion	65 % (32/13)
Explosifs	30 % (15/6)
Intimidation	35 % (17/7)
Lancer	55 % (27/11)
Mener son combat avec le sourire	70 % (35/14)
Nager	65 % (32/13)
Premiers soins	55 % (27/11)
Sauter	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Anglais	10 % (5/2)
Mandarin	70 % (35/14)

(ce qui n'est pas chose facile à Shanghai pour un ancien marine). Brady sait convenablement se grimer, mais si les investigateurs sont surveillés, faites un test de **Discrétion** pour lui. En cas d'échec, les observateurs susceptibles de s'intéresser à lui le repèrent.

Aides de jeu SH-02A et SH-02B Déclaration de Jack Brady

Utilité de ce document : il devrait répondre à la plupart des questions que peuvent se poser les investigateurs et décider de leurs actions immédiates. Soyez prêt à préciser les détails qui intéresseront vos joueurs une fois qu'ils auront lu cette aide de jeu.

Une fois son histoire achevée, Brady ajoute que le culte de Nyarlathotep s'étend à toute la planète, à toutes les classes sociales et à tous les peuples. Il connaît la Fraternité du Pharaon Noir, l'Ordre de la Femme Boursouflée, le Culte de la Chauve-Souris des Sables et, bien évidemment, le Culte de la Langue Sanglante. Mais d'autres existent aussi en Inde, au Japon, en Amérique du Sud, en Polynésie, etc. Il peut aussi citer les noms de certains prêtres dirigeants : Omar Shakti, Edward Gavigan, Ho Fong, Tandoor Singh.

Brady avait espéré que Jackson Elias pourrait alerter le public sur ces cultes, une mission que son manque d'éducation ne lui permettait pas d'entreprendre. Si l'un des investigateurs est écrivain, il le presse de raconter toute l'histoire.

Brady explique peut-être comment il compte attaquer l'île. Cet assaut est décrit par la suite dans *Le projet,* p. 56. Il conseille aux investigateurs de se trouver un endroit sûr et d'attendre. Quelqu'un les contactera au moment voulu. Quand ils rencontrent Brady, il faut encore 1D8+4 jours à Mu Hsien pour terminer sa traduction des *Sept Livres cryptiques de Hsan*.

Comment retrouver Jack Brady ?

Comme indiqué dans la section *Le musée de Shanghai,* p. 43, c'est par le biais de l'érudit Mu Hsien que les investigateurs auront le plus de chance d'atteindre Jack Brady. Cette entreprise est délicate car c'est une personnalité difficilement accessible, qui se consacre pleinement à la traduction des Sept Livres cryptiques de Hsan.
Nous vous proposons une alternative avec Chu Min et la milice clandestine de Chine Nouvelle (cf. p. 49). Les investigateurs vont très probablement s'intéresser à retrouver Brady dès leur arrivée à Shanghai : en questionnant McChum au Tigre Trébuchant, en prenant un rendez-vous avec Ho Fong, etc. Ils vont par la même occasion attirer l'attention des sbires de Ho Fong, ceux de Lin Tang-yu, d'Isoge Taro ou de Chine Nouvelle. Cette dernière ayant dans son collimateur Ho Fong, l'organisation risque de s'intéresser aux investigateurs d'autant plus si elle apprend qu'ils sont à la recherche de Brady. Chu Min organise probablement le kidnapping d'un ou plusieurs investigateurs avec sa milice afin de les interroger et connaître leurs motivations à l'égard de Ho Fong et Jack Brady.
Si les investigateurs jouent cartes sur table et convainquent Chu de leurs intentions, il leur apprend qu'il est en contact avec Brady, via ses messages qui transitent par la maison de thé du Matin d'automne. Ils souhaiteront peut-être s'y rendre ou surveiller le bâtiment pour mettre la main sur Brady. En fonction de leurs intentions, vous pouvez tout à fait organiser une course-poursuite dans les rues de Shanghai qui mêle Brady, les investigateurs, les sbires de Ho Fong, ceux de Lin Tang-yu et ceux d'Isoge Taro. Quoi qu'il en soit, avec Chu Min de leurs côté, les investigateurs finiront par rencontrer Brady.

Je m'appelle Jack Brady.

Vous me cherchiez, je crois. Eh bien, j'ai un peu de temps et vous avez quelques questions à me poser. À ce que j'ai compris, vous n'avez jamais pu parler à Jackson Elias. Peu importe, je vais tout vous expliquer et vous pourrez me poser vos questions ensuite.

Pour ce que j'en sais, on est tous dans une sale affaire. Plus j'en apprends, plus j'ai la trouille. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, j'espérais que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre ce culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui. C'était un ami à vous ? Enfin, je l'avais prévenu, et sans rien lui cacher. Je vous préviens donc aussi, les gars : le culte ne plaisante pas. Mais des durs comme vous le savent peut-être déjà. (Il rit.)

Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger n'amenait rien de bon. C'était vraiment une garce et elle le menait par le bout du nez. Il devait bien se rendre compte aussi qu'elle ne lui apportait rien de bon, car plus il la voyait et plus il faisait ces cauchemars de cinglé. Quand il a voulu partir en Égypte, j'ai cru que c'était une bonne chose : il ne la verrait plus et tout redeviendrait normal. C'était un ami et il m'avait sauvé la peau.

Au début, j'ai cru que tout irait bien. À Londres, c'était très chouette. C'est au Caire que Roger a recommencé avec ces rêves où il rencontrait un dieu et d'autres foutaises. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et les gentlemen qu'avait emmenés Roger se montraient encore plus cinglés que lui. Là, je me suis dit que le temps se gâtait vraiment.

Roger passait tout son temps avec les vieilleries de Faraz Najir et il ne s'arrangeait pas. Il y avait un buste en pierre noire qu'il regardait comme un zombie pendant des heures. Il y avait aussi une carte qu'il étudiait encore et encore, à croire que c'était une jolie pépée. Il a commencé à me raconter qu'il pourrait rencontrer le dieu dès qu'il aurait brisé l'Œil et ouvert le chemin.

Ce maudit docteur Huston aurait dû essayer de le calmer mais, au contraire, il l'encourageait. Alors, au cours de notre première nuit à Dhashûr, Roger s'est faufilé hors du camp et il a escaladé la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais grimpé en haut d'une pyramide ? C'est sacrément raide et Roger filait sur ce tas de roc comme un vrai singe. Jamais un coup d'œil en arrière, jamais une hésitation, c'est là que j'ai compris que le pauvre bougre était complètement fou. Mais je l'ai suivi. (Il rit de nouveau.) J'étais fou, moi aussi.

Sur les deux premiers tiers de la Pyramide Rouge, il faut escalader d'énormes blocs de pierre les uns après les autres. On dirait que des gamins se sont amusés à empiler à la va-vite des milliers de blocs géants. Les bâtisseurs des pyramides avaient lissé ce chaos d'une jolie couverture bien plane. Mais plus tard les gens ont volé les pierres de la couverture, toute la partie basse en tout cas ; les pierres du sommet étaient trop difficiles à atteindre et elles sont encore là. Mais Roger a aussi franchi ce dernier tiers comme l'éclair. Moi j'étais toujours derrière et j'avais les yeux qui me sortaient de la tête : les prises étaient vraiment rares et je n'avais pas du tout envie de dégringoler toute cette maudite pyramide.

Il y a une petite plate-forme au sommet de la pyramide. Quand Roger a été dessus, il a enfilé une espèce de tunique et commencé à faire des bruits bizarres, de vrais piaillements de dingue. Puis il y a eu cette explosion, une belle, avec toutes sortes d'échos bizarres et de hurlements, et un grand éclair rouge. J'ai arrêté de bouger pendant un moment pour être sûr que ce soit fini. Et Roger est venu me voir. Il m'a dit : « L'Œil est parti, Jack. Maintenant, nous pouvons devenir des dieux. »

Bon, ce que disait Roger, je m'en méfiais, vous comprenez, mais à côté de lui, un morceau de pierre avait été arraché et ça semblait tout frais. Lorsque j'y suis retourné le lendemain, le trou s'était rempli, à croire que la pyramide s'était réparée toute seule. Mais en bas de la pyramide, j'ai trouvé un morceau de rocher qui correspondait au trou et qui portait un signe. (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; c'est le symbole étrange dessiné en gris clair dans l'angle supérieur droit de ce document.) Maintenant, je sais ce qui s'est passé : la magie du symbole nous protégeait des serviteurs du Mal et Roger l'a délibérément détruit.

Deux jours plus tard, toute la bande – Penhew, Roger, Huston et Patty – m'a faussé compagnie. Ils ont disparu dans la Pyramide Inclinée. Certains des boys sont allés les chercher et ils sont ressortis de la pyramide en hurlant qu'elle avait mangé nos éminents scientifiques. Horreur, stupéfaction : tous les terrassiers ont commencé à décamper. Tout le site de fouille s'est retrouvé désert en moins de cinq minutes. Il ne restait plus que moi. Bien sûr, je suis entré dans la pyramide et, comme de juste, il n'y avait plus personne à l'intérieur. J'étais inquiet.

Bien plus tard, tous les disparus sont pourtant ressortis de la pyramide. D'après Roger, ils étaient allés en Égypte, la vraie Égypte, celle des pharaons. Et ce n'était pas la plus insensée de ses élucubrations. Penhew avait rajeuni de cinq ans au moins. Patty et Huston avaient eux aussi changé. Personne ne voulait rien m'expliquer et tout le monde se fichait qu'il soit devenu presque impossible d'engager des terrassiers.

Après cela, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule ; rien que j'aie jamais entendu. Puis, une nuit, Roger m'a dit qu'il allait me montrer quels pouvoirs ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde vociférait des mots et des chants étranges et Penhew battait le tambour acheté à Najir. Des créatures sont sorties du sol ; elles se sont mises à dévorer les Arabes, et Roger et

les autres ont éclaté de rire. Je n'ai pas demandé mon reste et j'ai filé en hurlant. Roger m'a retrouvé le lendemain et m'a prévenu qu'il fallait que je change d'attitude. Je savais ce que je devais au gamin et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après ça, j'ai commencé à me creuser sérieusement les méninges.

Ensuite nous sommes partis pour le Kenya et Roger m'a mis au parfum pendant le voyage. On avait trouvé un vrai dieu, disait-il, un qui dirigerait la Terre, et nous avec lui puisque nous étions ses élus. Le dieu nous avait choisis pour ouvrir la voie de son retour. Ce qu'il racontait – et ce que j'avais vu – commençait à tenir debout et je l'ai écouté très attentivement. Penhew rajeunissait et se ragaillardissait de semaine en semaine. Patty était très malade. On allait quitter Nairobi pour un trou paumé dans la montagne où il n'y avait ni fleuve, ni chemin de fer, ni télégraphe, ni police, ni personne qui puisse m'aider. J'ai compris que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et j'ai pris mes dispositions. Pendant notre dernière nuit à Nairobi, j'ai drogué Roger, piqué la caisse – tout le fric était à lui de toute façon – et je nous ai embarqués en douce sur le premier wagon de marchandises en partance pour Mombasa.

J'ai appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux ont dit que beaucoup de gens avaient été tués, mais Penhew, Huston et Patty n'étaient pas du nombre.

Enfin, pour nous tout s'est passé sans anicroche : c'est généralement le cas quand on n'est pas difficile et qu'on a les poches pleines. À Mombasa, on a débarqué avant la digue et trouvé un pêcheur qui voulait bien nous emmener à Zanzibar pour quelques dollars. Ensuite on a voyagé sur un caboteur marchand jusqu'à Durban. Là, on a teint nos cheveux et trouvé des vêtements plus convenables avant d'embarquer pour Perth.

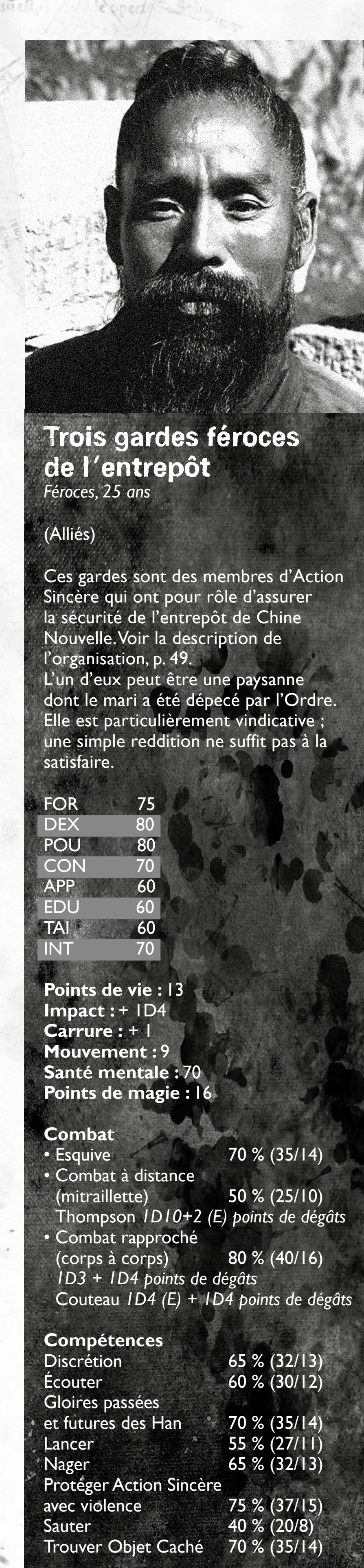
Dans le train pour Mombasa, Roger avait réussi à dormir et, à son réveil, c'était un autre homme. Coupé de l'influence des autres, il redevenait lui-même, je crois. Je lui ai dit qu'on avait pas mal d'ennuis et qu'il fallait qu'on se cache. Je lui ai rappelé les Arabes tués en Égypte, les histoires de dieu et le reste. Il s'en souvenait tout à fait, mais on aurait dit qu'il n'arrivait pas à trouver cela important. Il comprenait quand même la situation, ceci dit. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars ont repris de plus belle et, là, il a touché le fond. Il commençait à comprendre certaines des choses qu'il avait faites.

Quand j'étais dans les marines, j'étais stationné à Shanghai et je m'étais fait pas mal d'amis là-bas. Mais quand nous avons débarqué à Hong Kong, j'ai compris que Roger n'irait pas plus loin. Il hurlait après les ombres et tout ce qui bougeait. Alors je l'ai installé sur place dans un asile – ce qui a coûté presque tout l'argent qui restait – puis je suis parti pour Shanghai. Roger mis à part, j'étais bien certain de ne jamais revoir aucun des membres de cette satanée expédition.

Et j'ai continué de le croire jusqu'au jour où, en observant le port à la jumelle, j'ai vu Sir Aubrey Penhew qui se prélassait sur le pont de la Dame noire.

Ce qu'il faut retenir du témoignage de Jack Brady

- Brady a raconté toute l'histoire à Jackson Elias.
- Carlyle a délibérément détruit l'Œil de Lumière et de Ténèbres de la Pyramide Rouge de Dhashûr.
- L'Œil de Lumière et de Ténèbres protégeait des serviteurs du Mal.
- Carlyle, Penhew, Huston et Masters ont disparu dans la Pyramide Inclinée pour en ressortir « changés ».
- Les terrassiers ont été sacrifiés à d'ignobles créatures sorties du désert.
- Brady s'est enfui de Nairobi avec Carlyle. Il a laissé ce dernier dans un asile à Hong Kong et a ensuite gagné Shanghai.
- À Nairobi, Penhew, Huston et Masters ne figuraient pas parmi les victimes du massacre de l'expédition.
- Sir Aubrey Penhew – propriétaire de la Dame noire – est à Shanghai.



Trois gardes féroces de l'entrepôt

Féroces, 25 ans

(Alliés)

Ces gardes sont des membres d'Action Sincère qui ont pour rôle d'assurer la sécurité de l'entrepôt de Chine Nouvelle. Voir la description de l'organisation, p. 49.
L'un d'eux peut être une paysanne dont le mari a été dépecé par l'Ordre. Elle est particulièrement vindicative ; une simple reddition ne suffit pas à la satisfaire.

FOR	75
DEX	80
POU	80
CON	70
APP	60
EDU	60
TAI	60
INT	70

Points de vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 9
Santé mentale : 70
Points de magie : 16

Combat
- Esquive 70 % (35/14)
- Combat à distance (mitraillette) 50 % (25/10)
  Thompson *1D10+2 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Couteau *1D4 (E) + 1D4 points de dégâts*

Compétences
Discrétion 65 % (32/13)
Écouter 60 % (30/12)
Gloires passées et futures des Han 70 % (35/14)
Lancer 55 % (27/11)
Nager 65 % (32/13)
Protéger Action Sincère avec violence 75 % (37/15)
Sauter 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 70 % (35/14)

Langues
Mandarin 40 % (20/8)

Le projet

Brady s'est fixé un objectif précis : apprendre le secret de l'Œil de Lumière et de Ténèbres grâce aux *Sept Livres cryptiques de Hsan* dont Mu Hsien a entamé la traduction. Il compte alors installer cette protection sur l'île du Dragon Gris pour interdire la création du Portail puis exterminer Sir Aubrey et ses répugnants adorateurs. Il prévoit ensuite de naviguer jusqu'au Kenya pour y détruire le Grand Temple de Nyarlathotep et y activer une autre protection. Après cela, il gagnera l'Australie où un troisième symbole protégera la Cité de la Grande Race des séides du Mythe. Il accepte volontiers l'aide des investigateurs, mais rien ne peut se faire tant que la traduction des *Sept Livres* n'est pas terminée. Le temps presse : le Portail s'ouvrira bientôt.

Chu Min espère lancer l'attaque par une nuit sombre, à marée montante, alors que le yacht de Ho Fong vient d'arriver sur l'île. L'arrivée du yacht devrait indiquer une cérémonie et Mu Hsien pense que les adorateurs ne monteront pas la garde pendant les rituels ou juste après.

Si Mu Hsien a traduit les *Sept Livres cryptiques de Hsan* et que Brady a appris le secret de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, alors ce dernier compte exécuter le rituel sur l'île juste avant l'attaque.

Si le nombre des adorateurs sur place augmente visiblement, Chu et Brady se mettent en quête de renforts. Brady n'hésite pas à offrir les Sept Livres cryptiques de Hsan à Lin Tang-yu en échange de ses combattants. S'il connaît le capitaine Isoge, il fournit aux Japonais les moindres bribes d'informations militaires trouvées sur l'île. Si vous le désirez, Isoge peut mettre à la disposition de Brady et Chu des forces considérables, à condition d'être convaincu de leur sens de l'honneur.

Pourtant, méfiez-vous des batailles rangées, où mercenaires chinois, adorateurs fanatiques et fusiliers marins japonais s'étripent sous le feu de croiseurs lourds pris d'assaut par des shoggoths. Ce type de confrontation suppose le plus souvent une mise en scène chronométrée et plusieurs outils pour rendre le tout clair.

Voici le scénario le plus probable. Les éclaireurs envoyés dans l'île remarquent qu'elle accueille de plus en plus d'adorateurs. La population augmente même tellement que toute reconnaissance approfondie devient impossible. Désormais, les éclaireurs doivent se contenter de passer quelques minutes terrifiantes sous des buissons avant de repartir. Ils réussissent tout de même à capturer quelques dégénérés et un interrogatoire conduit dans les règles de l'art établit que la « grande machine » se trouve dans le volcan et s'envolera bientôt.

Chu et Brady décident de lancer sur l'île plusieurs commandos indépendants. Tous ont la même mission : trouver et détruire Sir Aubrey et sa fusée. Les armes à feu ne doivent être utilisées

D'autres combattants de Chine Nouvelle

De 17 à 50 ans

(Alliés)

Ces combattants sont des soldats indifférenciés qui se battent pour Chine nouvelle.

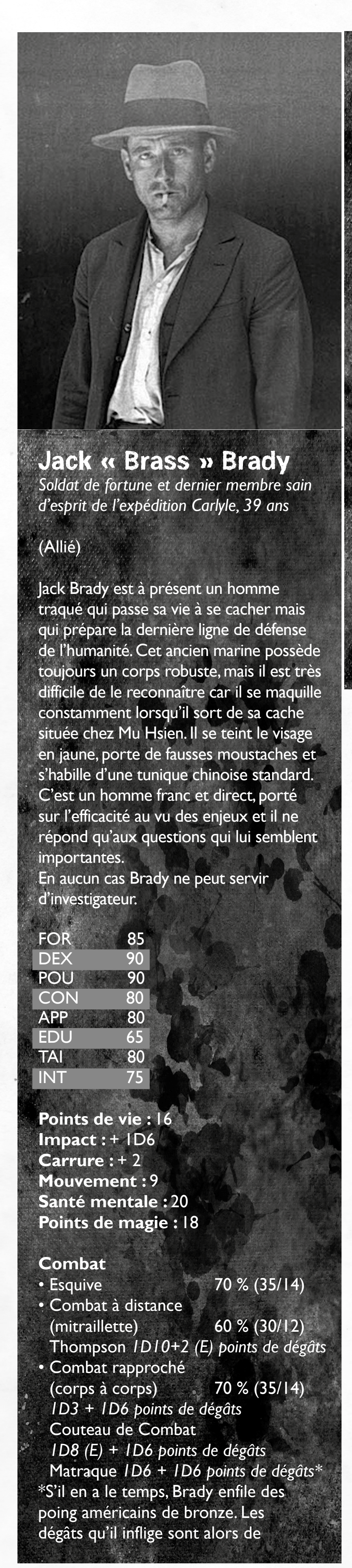
FOR	70
DEX	80
POU	75
CON	60
APP	60
EDU	50
TAI	60
INT	60

Points de vie : 12
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 9
Santé mentale : 55
Points de magie : 15

Combat
- Esquive 55 % (27/11)
- Combat à distance (mitraillette) 45 % (22/9)
  Thompson *1D10+2 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Couteau *1D4 (E) + 1D4 points de dégâts*
  Matraque *1D6 + 1D4 points de dégâts*

Compétences
Chine Nouvelle vaincra ! 70 % (35/14)
Discrétion 65 % (32/13)
Lancer 55 % (27/11)
Nager 65 % (32/13)
Sauter 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 70 % (35/14)

Langues
Mandarin 60 % (30/12)



Jack « Brass » Brady

Soldat de fortune et dernier membre sain d'esprit de l'expédition Carlyle, 39 ans

(Allié)

Jack Brady est à présent un homme traqué qui passe sa vie à se cacher mais qui prépare la dernière ligne de défense de l'humanité. Cet ancien marine possède toujours un corps robuste, mais il est très difficile de le reconnaître car il se maquille constamment lorsqu'il sort de sa cache située chez Mu Hsien. Il se teint le visage en jaune, porte de fausses moustaches et s'habille d'une tunique chinoise standard. C'est un homme franc et direct, porté sur l'efficacité au vu des enjeux et il ne répond qu'aux questions qui lui semblent importantes.
En aucun cas Brady ne peut servir d'investigateur.

FOR	85
DEX	90
POU	90
CON	80
APP	80
EDU	65
TAI	80
INT	75

Points de vie : 16
Impact : + 1D6
Carrure : + 2
Mouvement : 9
Santé mentale : 20
Points de magie : 18

Combat
- Esquive 70 % (35/14)
- Combat à distance (mitraillette) 60 % (30/12)
  Thompson *1D10+2 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3 + 1D6 points de dégâts
  Couteau de Combat
  1D8 (E) + 1D6 points de dégâts
  Matraque *1D6 + 1D6 points de dégâts**

*S'il en a le temps, Brady enfile des poing américains de bronze. Les dégâts qu'il inflige sont alors de *1D3+1D6+Étourdissement* (cf. page 404 du *Manuel du Gardien V7*).

Compétences

Baratin	60 % (30/12)
Conduite	50 % (25/10)
Discrétion	85 % (42/17)
Explosifs	85 % (42/17)
Écouter	60 % (30/12)
Lancer	65 % (32/13)
Mythe de Cthulhu	45 % (22/9)
Nager	65 % (32/13)
Premiers soins	65 % (32/13)
Psychologie	35 % (17/7)
Rester sur le qui-vive	75 % (37/15)
Sauter	55 % (27/11)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Anglais	75 % (37/15)
Arabe	15 % (7/3)
Mandarin	35 % (17/7)
Turc	25 % (12/5)

Objet magique
La plaque de bronze offerte par sa mère a, chaque round, 85 % de chances de détourner une arme d'estoc. Il doit cependant faire face à l'attaque qu'en dernier recours. Dans un accès de franchise malvenue, Mu Hsien précise que, de toute façon, les fusils ne devraient pas être très efficaces contre les abominations que peuvent invoquer les sorciers du culte. « *Soyez aussi furtifs que le tigre* », conseille-t-il, « *et frappez aussi fort.* » Chu dirige six hommes, Brady six autres et les investigateurs peuvent former leur propre unité, éventuellement renforcés de quelques experts en arts martiaux ou tireurs d'élite.

Brady et Choi Mei-ling

Si Brady apprend des investigateurs la disparition de Choi Mei-ling, la colère le pousse à une décision immédiate : il va faire une descente chez Ho Fong pour tenter de la délivrer. Voilà qui risque de compromettre l'attaque sur l'île du Dragon Gris. Un tel assaut improvisé lui vaudrait d'être pourchassé à la fois par la police et par l'Ordre de la Femme Boursouflée. Chu Min refuse tout net de soutenir une attaque prématurée chez Ho Fong et Brady demande aux investigateurs de l'aider. Si eux aussi refusent, il tente la chose tout seul et ne réapparaîtra jamais. Les investigateurs devront alors faire preuve de beaucoup de diplomatie pour qu'Action Sincère n'annule pas son attaque de l'île.

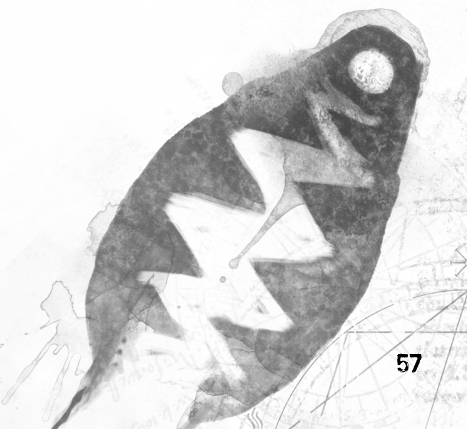
Et si la rencontre avec Brady ne se fait pas ?

Pas d'inquiétude, même si les investigateurs devaient passer à côté d'un témoignage troublant, il y a plusieurs alternatives pour transmettre les informations de Brady :

- **Les explications via Mu Hsien, Lin Tang-yu ou, dans une certaine mesure, Chu Min.** Ceux-ci devraient pouvoir répondre aux questions des investigateurs en jurant de la véracité des dires de Brady. « Comment osez-vous remettre en doute les paroles d'un homme qui a passé sa vie à combattre le Mal ?! »
- **Un témoignage écrit ou testament.** Face aux dangers qu'il encourt, Brady aura certainement pensé à recueillir ses mémoires à l'attention d'alliés potentiels arrivés trop tard. Ce témoignage pourra être remis aux investigateurs par l'un des alliés de Brady, ou par la presse…
- **Le *Courrier de Shanghai*.** La solution la plus facile, mais la moins élégante. Dans un ultime espoir, Brady pourrait convaincre un journaliste du Courrier de publier son ultime témoignage. Nul doute que l'espérance de vie du journaliste se verrait alors incroyablement abrégée, mais peut-être que cela suffirait pour remettre les personnages dans le droit chemin.

Bien entendu, cette liste n'est pas exhaustive. Mais faites confiance à l'esprit créatif et ô combien saugrenu de vos joueurs. La solution viendra peut-être d'eux !

Au niveau des actions possibles pour les investigateurs, vous pouvez décider que Mu Hsien termine effectivement la traduction et les laisser monter leur propre attaque sur l'île. L'Ordre de la Femme Boursouflée ou Lin Tang-yu pourrait aussi retrouver Mu Hsien et récupérer les Livres avant la traduction. Vous pouvez aussi choisir de ne mettre en scène aucun événement critique à Shanghai et laisser les investigateurs entreprendre d'autres actions contre le culte si leurs découvertes les y incitent. Enfin, vous pouvez arranger une rencontre entre Chu Min et les investigateurs après la mort de Brady, ce qui permet de jouer comme prévu l'assaut sur l'île du Dragon Gris.





Le sanatorium de Hong Kong

Si les investigateurs désirent retrouver Carlyle, ils pourront le faire en suivant les indications de Jack Brady. Lors de ses révélations, celui-ci expliquera qu'il est possible de rencontrer Carlyle dans un sanatorium privé de Hong Kong. Il insistera également sur le fait qu'ils ne pourront rien tirer de lui et qu'aller à sa rencontre n'est qu'une perte de temps, mais il ne les dissuadera pas complètement d'y aller car il n'est pas indifférent au sort de son ancien employeur et apprécierait de recevoir des informations sur l'évolution de son état.

Si les investigateurs souhaitent tout de même se rendre à Hong Kong, ils pourront le faire par bateau depuis Shanghai. Ils en ont pour deux jours de traversée sur des navires anglais qui font la navette en partance du port tous les jours. Hong Kong est une colonie britannique depuis 1842 et le premier territoire chinois à être passé sous domination de la Couronne. La région administrative comporte plusieurs îles, dont celle de Hong Kong. C'est sur cette île que se trouve Carlyle, dans la partie sud, délaissée par les colons car plus difficile d'accès à cause de son centre très montagneux. Au moment où passent les investigateurs – logiquement vers la fin de l'année 1925 – la saison est douce et le temps ensoleillé. Ils arriveront au port de Victoria puis devront prendre un taxi pour être conduits jusqu'au sanatorium.

Celui-ci est un établissement privé tenu par des Chinois, situé au sud de l'île dans un petit village. Il n'accueille qu'une cinquantaine de pensionnaires en même temps. Carlyle y est inscrit sous le nom de Randolph Carter, tous les frais ayant été réglés par Brady avec l'argent qui restait de l'expédition. Le responsable est M. Yang, un Chinois d'une cinquantaine d'années à la fine moustache tombante d'un noir de jais, qui possède des diplômes de médecine chinoise mais également européenne – c'est le seul médecin du bâtiment. Si les investigateurs viennent voir Carter en se présentant comme des envoyés de Brady, la visite ne posera pas problème, surtout après avoir quelque peu graissé la patte de M. Yang. Le premier contact avec Carlyle sera très décevant car il est totalement amorphe, bourré de médicaments pour le tenir tranquille – tout comme l'essentiel des pensionnaires du sanatorium. Yang expliquera que la quantité de médicaments dépend de l'état d'agitation des malades et qu'on les allège régulièrement afin qu'ils puissent se mouvoir par eux-mêmes et ne pas rester alités, ce qui poserait d'autres problèmes médicaux. Carlyle est l'un des rares Occidentaux hébergé dans ce sanatorium qui accueille surtout des Chinois ou des métis.

Si les investigateurs souhaitent rester au-delà d'une visite de courtoisie, Yang acceptera contre rétribution (3D10 £), mais il vérifiera alors leurs références auprès de Brady par câble. Ils pourront loger dans un hôtel du nord de l'île ou au sud dans une pension de famille chinoise. Yang réduira les doses de Carlyle pour qu'il puisse lui parler, mais cela prendra quelques jours. Ils auront alors la possibilité de se rendre compte de toute la démence qui l'assaille (cf. la description de Carlyle p. 60). À force de persuasion et de patience, les investigateurs finiront par arracher quelques bribes d'information à Carlyle (à vous de décider lesquelles) qui pourront confirmer certaines de leurs pistes ou leur fournir des détails qu'ils n'auraient pas obtenu autrement. Cependant, rien ne leur sera révélé de très important ou qui leur donnera un quelconque avantage contre les adorateurs qu'ils combattent.

Enfin si les investigateurs ont pour mission de ramener Carlyle à New York (ou souhaitent le faire), la situation sera la même que pour une visite de courtoisie ci-dessus ; sauf que la rétribution sera clairement revue à la hausse (100+1D100 £)

L'île du Dragon Gris

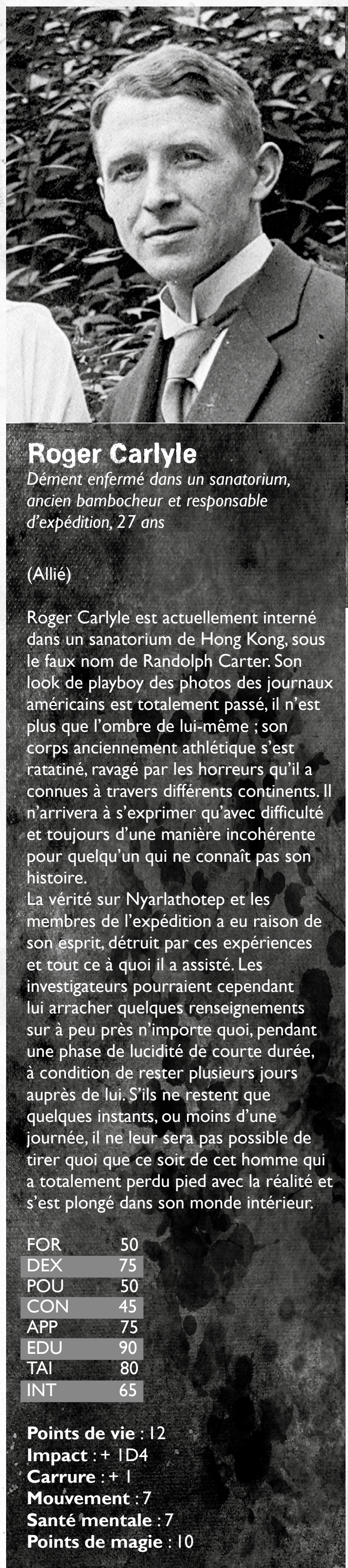
Cet atoll inquiétant, l'une des forteresses du culte, joue un rôle primordial dans l'ouverture du Grand Portail. Les investigateurs pourront-ils contrecarrer Nyarlathotep sans succomber à la colère de ses séides ?

À bord de la Dame noire

La Dame noire apparaît en partie sur la photographie du mouillage de Shanghai que les investigateurs ont peut-être récupérée. Il y a 30 % de chances pour que le yacht soit à Shanghai à leur arrivée. Cette probabilité augmente de 5 % à chaque journée qui passe. Sur une réussite de **Trouver Objet Caché,** ils le repèrent et le reconnaissent. Le bâtiment ne reste jamais plus de quelques heures à Shanghai : il arrive au crépuscule et repart vers minuit. Il jette

La Dame noire

Cabine de pont
Cabine de pont
Coupe
Soute
Machines
Cabines
Cabine de pont
Cabine de pont
Passerelle
Pont
Radio
Cabines
Cabines
Entrepont
Salon
Machines
Passage



Roger Carlyle

Dément enfermé dans un sanatorium, ancien bambocheur et responsable d'expédition, 27 ans

(Allié)

Roger Carlyle est actuellement interné dans un sanatorium de Hong Kong, sous le faux nom de Randolph Carter. Son look de playboy des photos des journaux américains est totalement passé, il n'est plus que l'ombre de lui-même ; son corps anciennement athlétique s'est ratatiné, ravagé par les horreurs qu'il a connues à travers différents continents. Il n'arrivera à s'exprimer qu'avec difficulté et toujours d'une manière incohérente pour quelqu'un qui ne connaît pas son histoire.
La vérité sur Nyarlathotep et les membres de l'expédition a eu raison de son esprit, détruit par ces expériences et tout ce à quoi il a assisté. Les investigateurs pourraient cependant lui arracher quelques renseignements sur à peu près n'importe quoi, pendant une phase de lucidité de courte durée, à condition de rester plusieurs jours auprès de lui. S'ils ne restent que quelques instants, ou moins d'une journée, il ne leur sera pas possible de tirer quoi que ce soit de cet homme qui a totalement perdu pied avec la réalité et s'est plongé dans son monde intérieur.

FOR	50
DEX	75
POU	50
CON	45
APP	75
EDU	90
TAI	80
INT	65

Points de vie : 12
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 7
Points de magie : 10

Combat
Roger Carlyle n'est pas en mesure de se défendre contre une attaque physique, il se contentera de se protéger de ses membres et de fuir toute agression s'il le peut.

Compétences
Note *: toutes les compétences sont réduites du fait de l'extrême difficulté de concentration dont Carlyle peut faire preuve face à la réalité. Toute compétence non indiquée doit être traitée comme à 0 % même si le pourcentage de base est positif.*

Discrétion	10 % (5/2)
Être lucide par phases	55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu	55 % (27/11)
Occultisme	05 % (2/1)
Trouver Objet Caché	25 % (12/5)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	15 % (7/3)
Mandarin	20 % (10/4)
Turc	05 % (2/1)

l'ancre près des quais et des barques lui apportent le ravitaillement qu'il est venu chercher, ainsi que certains chargements spéciaux, comme les artefacts de l'entrepôt de Ho Fong.

On peut obtenir cette information auprès de la capitainerie ou, moyennant pourboires, auprès des flâneurs des quais. Les registres de la capitainerie gardent aussi la trace des passages du *Vent d'Ivoire* (qu'ils ont peut-être visité à Londres) et ce cargo pourrait bien faire une apparition pendant leur séjour.

Le bâtiment

La Dame noire est un élégant navire à vapeur de 27 mètres, battant pavillon britannique. Ses finitions intérieures en acajou sombre et ébène ainsi que son équipement supérieur en font un véritable yacht de luxe. Sa ligne robuste et carrée, typique de l'architecture navale de la fin du XIXe siècle, devrait lui donner une vitesse de croisière de 8-12 nœuds. En fait, il a été secrètement rebâti et renforcé. En eaux calmes, sa nouvelle machinerie extraterrestre le propulse à près de 45 nœuds, ce qui le rend plus rapide que tous les navires de guerre croisant dans le Pacifique, à part deux destroyers expérimentaux japonais.

Hormis la météorite, les éventuels artefacts du Mythe expédiés par Ho Fong et la soute à charbon étrangement vide, le navire ne contient rien de suspect. La cabine du capitaine, Jules Savoyard, est sale, jonchée de bouteilles d'alcool et de littérature pornographique de bas étage. La suite du propriétaire, qu'occupe Sir Aubrey quand il est à bord, est propre et nette, mais verrouillée. Peu épaisse, la porte (FOR 60) peut être forcée ou crochetée. Les quartiers de l'équipage consistent en six étroites couchettes répugnantes, empilées dans le gaillard d'avant. On trouve aussi diverses réserves, une timonerie au centre du navire, un salon, une salle à manger, une cuisine, trois petites cabines d'invités et trois cabinets de toilette. Seule la suite déserte du propriétaire semble pouvoir accueillir des passagers clandestins en toute discrétion.

Si le yacht est suivi, Savoyard s'en aperçoit sur une réussite de **Trouver Objet Caché**. Il contacte alors Sir Aubrey dès que le navire s'approche de l'île du Dragon Gris et le laisse décider des mesures à prendre.

L'équipage

Les six membres d'équipage de la Dame noire sont d'abominables hybrides humains/profonds (pour une description détaillée de ces êtres, lire la nouvelle de Lovecraft *Le cauchemar d'Innsmouth*). Les investigateurs qui ont déjà vu des profonds les reconnaissent pour ce qu'ils sont. Jules Savoyard, un adorateur de l'Ordre, dirige le navire.

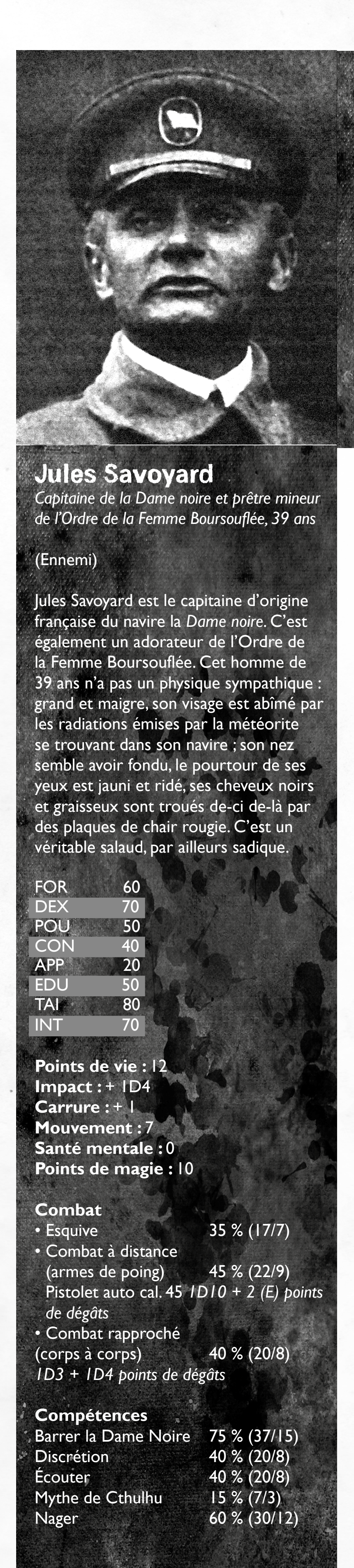
Tous portent un médaillon gravé des idéogrammes de l'Ordre. Les investigateurs remarquent l'objet sur une réussite de **Trouver Objet Caché.** Une réussite en POU ou ÉDU permet de lire les caractères chinois ou de les mémoriser pour une traduction ultérieure.

Les traits dégénérés de Savoyard ont quelque chose de caoutchouteux. Son nez est à moitié rongé et ses yeux sillonnés de veinules jaunâtres. Des plaques de calvitie percent au hasard son épaisse chevelure noire et graisseuse. Sur une réussite de **Sciences (physique)** ou de **Médecine**, un investigateur diagnostique un empoisonnement au radium.

Les caractéristiques de Savoyard et celles de son équipage aux yeux globuleux sont données page suivante.

Un foyer de mort

Savoyard a été irradié par un bloc pierreux caché dans le foyer de la salle des machines. Dissimulée pendant les visites des douanes par une couche de charbons incandescents, la pierre luit d'une inquiétante lumière verte. C'est une météorite, dont la chaleur extraterrestre pousse la pression de la chaudière à des niveaux inaccessibles par simple combustion de charbon. Voilà pourquoi



Jules Savoyard

Capitaine de la Dame noire et prêtre mineur de l'Ordre de la Femme Boursouflée, 39 ans

(Ennemi)

Jules Savoyard est le capitaine d'origine française du navire la *Dame noire*. C'est également un adorateur de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Cet homme de 39 ans n'a pas un physique sympathique : grand et maigre, son visage est abîmé par les radiations émises par la météorite se trouvant dans son navire ; son nez semble avoir fondu, le pourtour de ses yeux est jauni et ridé, ses cheveux noirs et graisseux sont troués de-ci de-là par des plaques de chair rougie. C'est un véritable salaud, par ailleurs sadique.

FOR	60
DEX	70
POU	50
CON	40
APP	20
EDU	50
TAI	80
INT	70

Points de vie : 12
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 10

Combat
• Esquive 35 % (17/7)
• Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
Pistolet auto cal. 45 *1D10 + 2 (E) points de dégâts*
• Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
1D3 + 1D4 points de dégâts

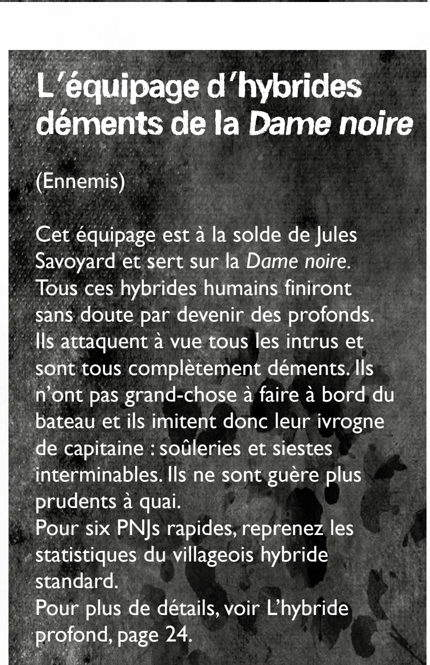
Compétences

Barrer la Dame Noire	75 % (37/15)
Discrétion	40 % (20/8)
Écouter	40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu	15 % (7/3)
Nager	60 % (30/12)
Orientation	70 % (35/14)
Pilotage (bateau)	45 % (22/9)
Pilotage (grand bateau)	60 % (30/12)
Servir l'Ordre avec sadisme	85 % (42/17)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	35 % (17/7)
Français	75 % (37/15)
Mandarin	20 % (10/4)

Sortilèges
Lame de Fond



L'équipage d'hybrides déments de la *Dame noire*

(Ennemis)

Cet équipage est à la solde de Jules Savoyard et sert sur la *Dame noire*. Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des profonds. Ils attaquent à vue tous les intrus et sont tous complètement déments. Ils n'ont pas grand-chose à faire à bord du bateau et ils imitent donc leur ivrogne de capitaine : soûleries et siestes interminables. Ils ne sont guère plus prudents à quai.
Pour six PNJs rapides, reprenez les statistiques du villageois hybride standard.
Pour plus de détails, voir L'hybride profond, page 24.

toute la propulsion et le bâtiment lui-même ont été reconstruits. Des panneaux de plomb isolent le foyer et la chaudière de la salle des machines ; peints en noir, ils peuvent passer pour des plaques de fer.

Un investigateur qui jette un coup d'œil dans le foyer remarque l'étrange lueur. Toute personne qui se tient à moins de 6 mètres de la porte ouverte du foyer s'expose aux dangereux rayonnements.

Celui qui rate un test de CON contre l'empoisonnement des radiations du météorite (poison **fort**) ressent les premiers effets au bout de cinq heures : faiblesse, maux de tête et nausées. Ses FOR et DEX sont diminuées de moitié ainsi que toutes ses compétences physiques. Les effets durent une douzaine d'heures. Chaque nouvelle exposition au météorite se traduit par un autre test de CON, chaque échec de la victime double la durée des symptômes. Une seconde irradiation l'affaiblit donc pendant vingt-quatre heures, une troisième pendant quarante-huit heures, etc.

Si vous estimez qu'un personnage est resté exposé trop longtemps aux rayonnements du météorite, l'empoisonnement devient permanent. La victime s'affaiblit jusqu'à perdre 1 point de vie par jour et finit par mourir. On ne connaît aucun traitement efficace, mais on peut prolonger la vie de la victime en l'hospitalisant ; des transfusions de sang quotidiennes suspendent le processus final.

Le danger est nul tant que la porte du foyer reste fermée.

À terre

L'île du Dragon Gris se trouve à cinq cents kilomètres (270 miles) au sud-est de Shanghai. La plupart des cartes la présentent comme un simple récif, mais il s'agit en fait d'un volcan assoupi. Éteint depuis très longtemps, le cratère principal a été transformé par l'érosion en un vaste atoll. Au milieu du lagon, une île s'est formée autour d'un cratère secondaire peu élevé, une île assez grande pour abriter un village. Seules les cartes navales britanniques et japonaises représentent correctement cet atoll. Ces mêmes cartes qualifient de « dangereuses » les eaux alentour. Aucun pays n'a jamais pris la peine de revendiquer cet îlot perdu.

Dans le lagon

La Dame noire apponte le long de l'embarcadère branlant situé près du village habité par une cinquantaine d'hybrides profonds. Plusieurs d'entre eux surveillent constamment le chenal qui permet de traverser la barrière de récifs. Si un bateau inconnu se présente, Sir Aubrey est informé au bout de dix minutes (le temps qu'il faut à un profond pour nager du poste d'observation camouflé jusqu'à la Caverne de la Femme Boursouflée, à l'intérieur du cratère). Comme indiqué sur la carte, cette caverne est aussi accessible par la terre.

Cette île de sable et de scories est plantée de palmiers rabougris ; les crabes sont ses principaux habitants. Une douzaine de fumerolles en activité peuvent passer de loin pour des feux. Le volcan lui-même culmine à près de 150 mètres. Les abords du sommet sont abrupts mais

Chine

Île du Dragon gris

Lagon

Récifs

Entrée sous-marine

Récifs

Entrée

Poste d'observation

Quai

Village

N

L'île du Dragon Gris



il est possible de l'atteindre en une demi-heure. Vous pouvez demander des tests de **Grimper** dans la dernière partie de l'ascension. Là-haut, il n'y a rien d'autre à voir que le cratère : une crevasse passablement accidentée où d'inoffensives vapeurs jaillissent toutes les quelques heures.

La colonie de profonds

Une petite colonie de profonds est installée dans l'atoll, du côté de l'entrée sous-marine. Ils peuvent être appelés à la surface en 1D4+1 minutes par les chants des hybrides du poste d'observation. De nuit, il y a 20 % de chances pour qu'un profond en maraude remarque l'arrivée d'un bateau indésirable.

Le village

Une douzaine de huttes en feuilles de palmier se dressent sous les arbres, suffisamment loin de la plage pour ne pas être envahies de crabes des sables. Ici, les investigateurs ne trouveront ni magasin, ni radio, ni fusil, ni autre matériel utile. 1D10+10 statuettes du Mythe sont réparties au hasard dans les huttes et la plupart des villageois portent les idéogrammes de la Femme Boursouflée sur un médaillon, une ceinture, etc. Une des huttes contient des dizaines de tuniques du culte, des robes de soie noires et jaunes destinées aux visiteurs.

L'embarcadère

Un simple ponton de bois qui avance suffisamment loin dans le lagon pour que les bateaux à fort tirant d'eau puissent l'utiliser à marée basse.

Le poste d'observation

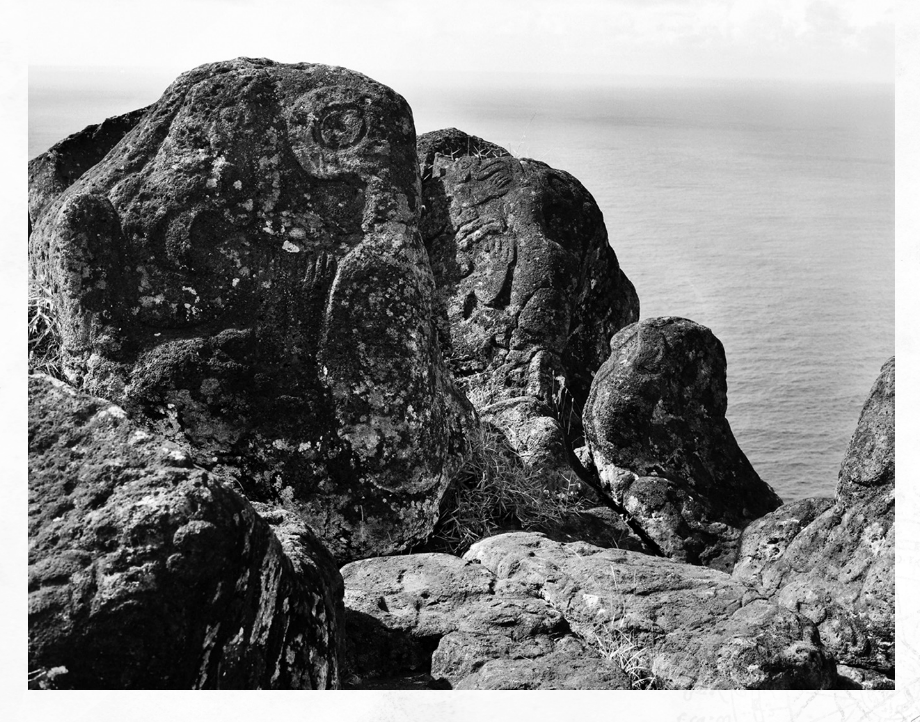
C'est une petite hutte suspendue 10 mètres au-dessus du sol entre trois palmiers voisins. Elle est si bien dissimulée qu'il faut réussir un jet avec un dé malus en **Trouver Objet Caché** pour la déceler.

Une réussite simple ne signale que les six câbles d'acier qui stabilisent les trois arbres (et la hutte, donc) les jours de grands vents. Ce poste d'observation n'est rien d'autre qu'un perchoir. Les instruments de détection se résument à une paire de jumelles et les alertes sont transmises par messagers.

Le sentier vers le volcan

Une piste bien visible part du village et sinue sur les flancs du volcan jusqu'à une caverne située à moins de cinquante mètres d'altitude. Idéogrammes du culte, crocs ruisselants, tentacules entortillés et autres symboles propres à réjouir les esprits déments sont gravés tout autour de l'entrée. Un escalier s'enfonce en serpentant dans les profondeurs et conduit quelques 60 mètres plus bas. Le boyau de pierre s'emplit parfois d'épaisses volutes sulfureuses qui tachent les parois. Les investigateurs vont empester pendant des heures.

Les nuits de cérémonie, les villageois et une poignée de visiteurs du continent allument des torches avant de rejoindre cette entrée avec force chants. Si les investigateurs réussissent à emprunter des tuniques du culte, ils se joindront sans problème à la procession sous ce déguisement.



Profond

Race Inférieure de Serviteurs

Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre… Leur voix coassante… avait toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu.
H.P. Lovecraft,
Le Cauchemar d'Innsmouth

Les profonds sont une race amphibie qui sert principalement Cthulhu et deux êtres appelés Père Dagon et Mère Hydra. Enfermés dans les profondeurs immuables de la mer, leur vie étrange est d'une froideur magnifique, d'une incroyable cruauté et d'une éternelle longévité. Ils se rassemblent pour se reproduire ou pour vénérer le Grand Cthulhu mais n'ont pas besoin de contacts comme les humains. Ils forment une race marine, absente des étendues d'eau douce, et ont de nombreuses villes, submergées sous les flots. Les trois principales villes des Profonds sont Y'hanth-lei sur la côte du Massachusetts, près d'Innsmouth, Ahu-Y'hloa sur la côte d'Angleterre, en Cornouailles et G'll-Hoo, en mer du Nord.

Les profonds hybrides : Certains profonds interagissent avec les humains. Ils semblent avoir une envie monstrueuse de créer des hybrides humains/profonds. Cela pourrait trouver une explication dans le cycle reproducteur de ces êtres, duquel on ne sait presque rien. Les profonds peuvent être vénérés par les humains avec lesquels ils se reproduisent généralement. Les profonds ont une vie très longue s'ils ne sont pas tués, de même que tout hybride. Généralement, les hybrides vivent dans des villages côtiers isolés.
Les hybrides débutent leur existence comme des enfants humains normaux, qui deviendraient de plus en plus laids. Subitement, en quelques mois, l'humain se transforme en profond. Le changement a généralement lieu à l'âge de 1D20+20 ans, mais certains humains pourraient se transformer plus tôt ou plus tard, voire ne se transformer que partiellement.

Attaques : Les profonds attaquent généralement de leurs mains griffues ou avec des armes, comme des lances ou des filets.

Profonds Humanoïdes à branchies

Pouvoirs distinctifs
Respiration aquatique : Habitants des océans, les profonds n'ont besoin d'aucune aide extérieure pour respirer sous l'eau. Amphibies, ils sont également à l'aise à la surface.

FOR	70
DEX	50
POU	50
CON	50
TAI	80
INT	65

Points de vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7/10 en nageant
Points de magie : 10

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les profonds manient les armes, comme les humains. Ils affichent certaines préférences pour les harpons et les tridents.

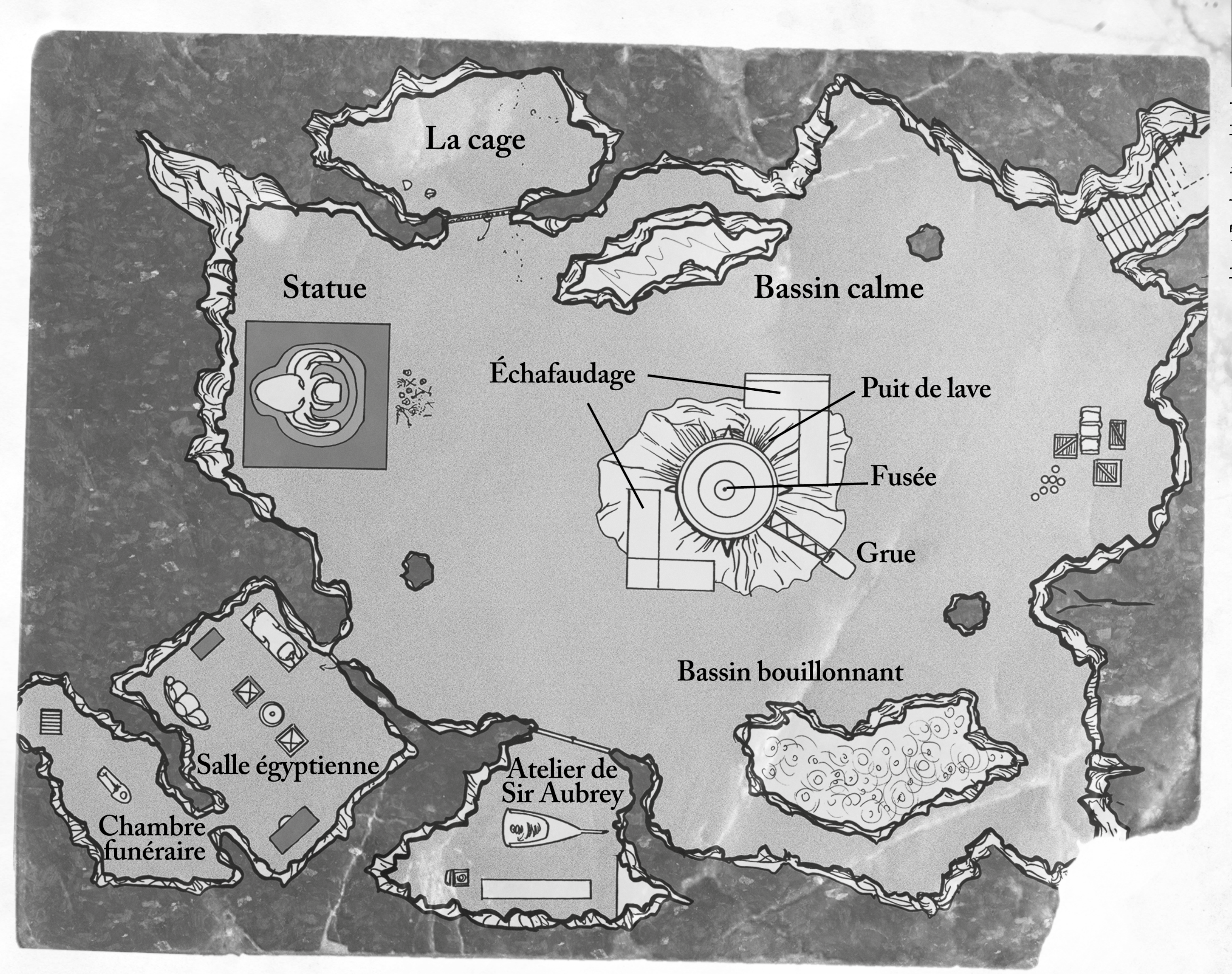
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
  Filet de pêche (manœuvre) : immobilise
  Griffes *1D6 + 1D4 points de dégâts*
  (lances) 35 % (17/7)
  Harpon *1D8 + 1D4 points de dégâts*
  Trident *1D8 + 1D4 points de dégâts*

Compétences
Discrétion (dans l'eau) 35 % (17/7)
Écouter 30 % (15/6)
Nager 90 % (45/18)
Se cacher (dans l'eau) 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)
Protection : 1 point de peau et d'écailles

Perte de santé mentale : 0/1D6

Sortilèges : À la discrétion du Gardien. Les sortilèges connus ont toujours un lien avec Cthulhu, Dagon et Hydra, les larves stellaires de Cthulhu, les shoggoths et les autres horreurs marines.





La Caverne de la Femme Boursouflée

La Caverne de la Femme Boursouflée

Cette caverne abrite un temple de la Femme Boursouflée ainsi que l'engin construit par Sir Aubrey pour forcer l'ouverture du Grand Portail. Il s'agit d'un cylindre irrégulier d'une cinquantaine de mètres de haut, un espace abandonné par la matière volcanique quand elle est redescendue vers la poche de magma inférieure. Une lumière orange et crue semble émaner des lichens gluants qui tapissent généreusement parois et plafond, mais ils ne font que refléter le rayonnement du puits de lave au centre de la caverne.

L'accès par voie terrestre

Cet escalier vers la surface est gravé d'images de Larves de Cthulhu, de Profonds et de Shoggoths.

La fusée de Sir Aubrey

Cette flèche de métal étincelant est suspendue au-dessus du puits de lave par de solides poutrelles. Elle dépasse les vingt mètres de haut, et tout un arc-en-ciel de couleurs huileuses et invraisemblables scintille à la surface de son métal extraterrestre. La coque est gravée de divers petits dessins, des motifs élégants et Art déco. Les ailettes directionnelles, en forme de nageoires, semblent aussi particulièrement fantastiques. Des échafaudages et des grues sont installés tout autour à divers niveaux et 1D6+10 adorateurs vérifient ou réparent les circuits, tirent des câbles ou soudent certains éléments. La tête de la fusée n'est pas encore fixée au reste de l'engin.

Une douzaine de tuyaux (2,5 cm de diamètre) fixés à la base de la fusée s'enfoncent dans le puits de lave. Chauffés à blanc, ils font penser à des tubes fluorescents surpuissants. L'intensité lumineuse est telle que tous les ouvriers portent des lunettes de protection. Ces tubes de conversion d'un autre monde drainent l'énergie du puits de lave. C'est cette énergie accumulée qui propulsera la fusée de Sir Aubrey au-dessus de l'océan Indien, afin d'ouvrir la porte à ce mal qui doit infecter notre monde.

Régulièrement, quatre ou cinq profonds sortent du bassin bouillonnant et viennent vider de pleins seaux d'une répugnante substance visqueuse dans le puits de lave.

Les pièces détachées

Des outils, des emballages et divers matériaux bruts s'empilent dans un recoin, ainsi qu'un bon nombre de petits réservoirs en formes de cigares. Ces derniers sont équipés d'une multitude de valves étranges et de harnais. Plusieurs des adorateurs qui travaillent sur la fusée portent sur le dos ces appareils (d'approximativement sept kilos). Ce sont des postes à souder portatifs et le rayon de lumière écarlate qu'ils produisent fait fondre n'importe quel métal. Leur réserve d'énergie autorise une utilisation continue pendant 1D4+8 heures. Même si leur rayon ne porte qu'à un mètre cinquante, ces appareils constituent

La Femme Boursouflée
Avatar de Nyarlathotep

«Derrière l'éventail noir minaude la tourmenteuse d'âmes aux bras de serpents. Gluante, enflée de graisse et de sang, elle dégouline du lis gris gracieusement offert par des enfants tressaillants… »
La Déesse de l'éventail noir

« Une forme des plus majestueuses apparaît devant le fier Hun Tao - la Déesse elle-même vient l'humilier ! Ses gracieux tentacules enlacent la chair blême des adeptes. Ses griffes de dragon sondent les gorges hurlantes des couards. Ses faucilles récoltent les bras gigotants qu'elle a choisis ! Ses cinq bouches chantent sa victoire quand Hun Tao pleure et tremble dans son palais vide ! »
L'Histoire du prêtre Kwan



Cet avatar répugnant de Nyarlathotep n'est adoré sur Terre que par les membres de l'Ordre de la Femme Boursouflée, basé à Shanghai.
C'est une horreur femelle de près de 300 kilos, haute de plus de deux mètres. Ses bras sont remplacés par des tentacules et d'autres tentacules plus petits émergent de ses répugnants replis graisseux gris jaune. Un autre tentacule encore se balance sous ses yeux. Cinq mentons bouffis complètent l'abominable visage, surmontés chacun d'une bouche féminine. Ces bouches semblent parfaites mais peuvent laisser apparaître des poignées de crocs hideux. Cette abominable caricature de femme humaine est parée d'une tunique de soie jaune et noire.
La Femme Boursouflée porte six faucilles, normalement glissées dans la ceinture de sa tunique à côté de son éventail noir. Ce dernier lui permet, quand elle le tient juste au-dessous de ses yeux, de passer pour une belle et mince demoiselle chinoise. L'éventail enchanté fixe l'attention de l'observateur sur ses beaux yeux délicats et masque ainsi son obésité et ses formes hideuses. Quand l'éventail noir est replié, la monstruosité de la déesse foudroie l'interlocuteur horrifié. Grâce à cet éventail, la Femme Boursouflée peut séduire les hommes et leur faire connaître les plaisirs dégénérés d'un autre monde, avant de les étouffer en son sein monstrueux. Quand il est tué sous cette forme, Nyarlathotep se transforme en une masse de tentacules qui tortillent follement et s'enfoncent dans le sol avant de s'y désintégrer. La Femme Boursouflée se relève de ces ruines tentaculaires après 1D6+2 mois. Cette mort apparente et l'éventuelle renaissance n'ont aucun effet sur Nyarlathotep ou ses autres avatars.

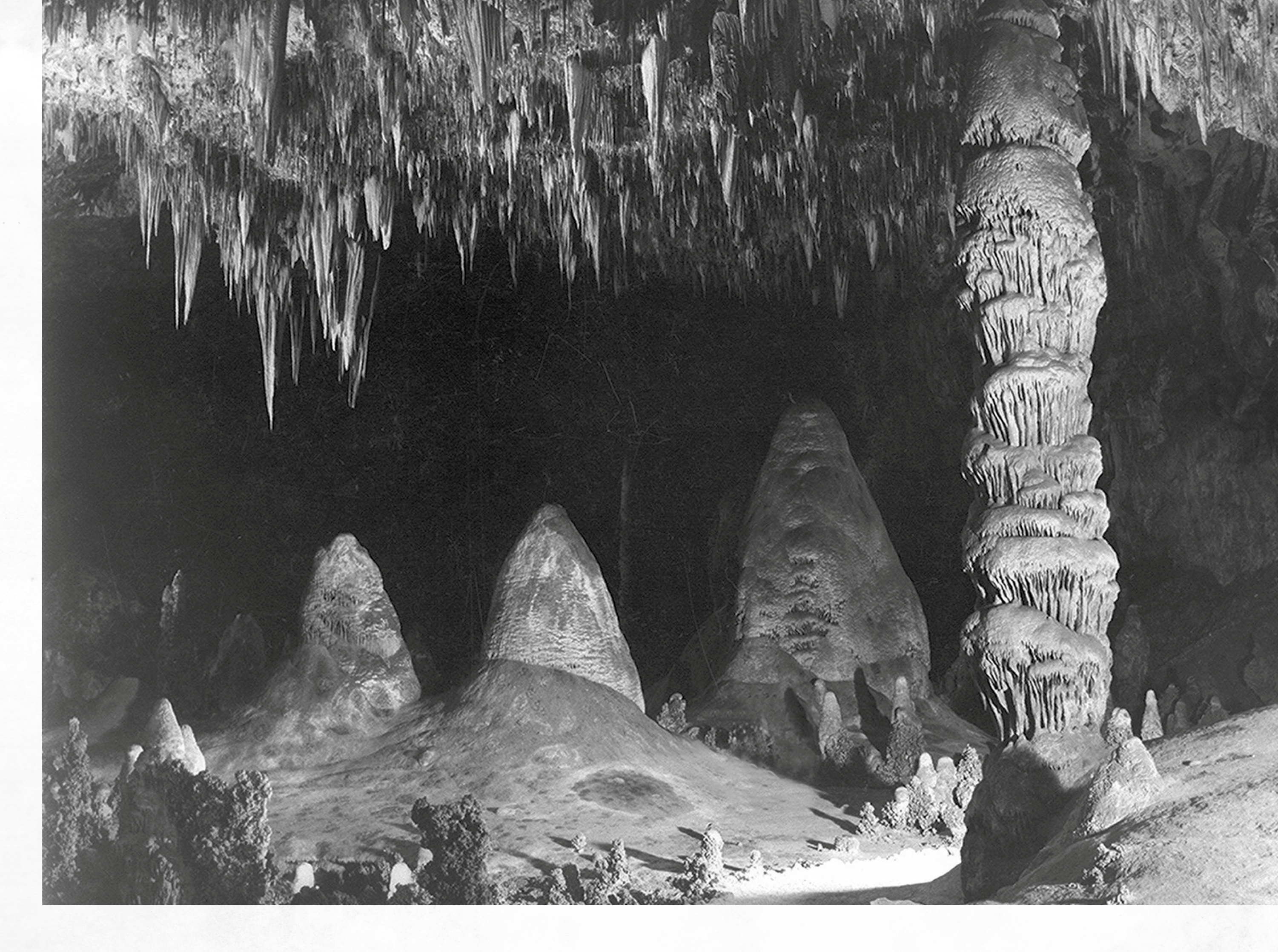
FOR	155
DEX	95
POU	500
CON	220
APP	00
EDU	00
TAI	130
INT	430

Points de vie : 35
Impact : + 3D6
Carrure : + 4
Mouvement : 12
Points de magie : 100

Combat
Attaques par round : 1D6+2
Options de Combat rapproché : La Femme Boursouflée dispose d'une foule de petits tentacules qui peuvent lancer 1D6 attaques par round à l'aide de ses faucilles. Son attaque principale consiste cependant à saisir un de ses adversaires et à aspirer son intelligence.
Enlacement cyclopéen (manœuvre) : La Femme Boursouflée enlace de ses deux bras-tentacules un de ses adversaires. Lorsqu'elle réussit, la victime subit 2D6 points de dégâts au premier round et est immobilisée. Les rounds suivants, cette dernière est amenée à l'une des gueules baveuses de la déesse pour y subir le Baiser de la Femme Boursouflée.
Le Baiser de la Femme Boursouflée : Toute victime portée à l'une des gueules de la déesse subit son baiser immonde. Cette mise en bouche dévore l'INT de la victime au rythme de 5D6 par round. La perte est définitive. Tant que la victime possède encore des points d'INT, elle peut essayer d'échapper au monstre en réussissant un test opposé de FOR. La réussite d'une attaque (test Extrême) portée au tentacule qui enserre une victime permet également d'en desserrer l'étreinte. Quand l'INT d'une victime tombe à zéro, son crâne explose sous les lèvres écumantes de la déesse obèse qui suce et engouffre la cervelle encore vivante (le « lis gris » du poème).

- Combat rapproché 50 % (25/10)
  Faucilles *4D6 points de dégâts*
  Enlacement cyclopéen (manœuvre), *2D6 points de dégâts, immobilisation et à partir du round suivant, le Baiser de la Femme* Boursouflée.

Protection : 2 points de graisse
Perte de santé mentale : 5/1D100 points
Sortilèges : la Femme Boursouflée connaît tous les sortilèges du Mythe. Elle peut invoquer n'importe quel monstre au prix de 1 point de magie pour 5 point de POU du monstre concerné. Elle peut Invoquer les Shantaks, les Horreurs Chasseresses et les Serviteurs des Dieux Extérieurs moyennant un unique point de magie par monstre.



des armes formidables : 2D10 points de dégâts à pleine puissance et 1D10 points à demi-capacité. Leurs principes de fonctionnement restent totalement inconnus sur Terre mais ils sont complètement autonomes. Les investigateurs qui les utilisent sur place ne devraient jamais arriver à bout de leur réserve d'énergie.

Le bassin calme

Ce bassin donne directement dans le lagon. Les profonds utilisent ce conduit pour rejoindre la caverne à partir de leur colonie sous-marine.

Le bassin bouillonnant

Des marches inclinées descendent dans ces eaux troubles et agitées. Cinq profonds travaillent ici, commandés par un sixième. Ils s'occupent du shoggoth qui frissonne nerveusement dans la mare, presque invisible sous la surface, et prélèvent des tissus sur le monstre afin d'accroître l'énergie du puits de lave.

Le profond en charge est un shoggoth-twsha, un prêtre shoggoth qui occupe une position importante au sein de la société de son espèce. Il tient des amas d'un limon gris et tressaillant dans ses mains griffues et palmées et adresse parfois quelques gestes et incantations vagues en direction du bassin.

La cage

Les malheureux enlevés par le culte attendent ici d'être sacrifiés. La cellule contient 1D20+20 humains, des pêcheurs ou des marins effrayés pour la plupart. Quand une cérémonie d'union des profonds doit avoir lieu, la cage renferme surtout des femmes.

Le plafond rocheux est à deux mètres cinquante. La façade de barreaux d'acier (FOR 200 ; 2 cm d'écart) est percée d'une porte (FOR 175) fermée par une serrure magnétique. Elle ne peut pas être crochetée et seul Penhew en a la clé.

Les prisonniers peuvent voir à travers les barreaux et les scènes d'horreur auxquelles ils ont assisté les ont presque tous rendus fous. Certains interpellent en vociférant les investigateurs qui s'approchent discrètement ou cherchent à s'en prendre à leurs sauveteurs.

La statue

C'est une représentation de la Femme Boursouflée, d'environ 3 mètres de haut. Des centaines de bras sectionnés, plus ou moins putréfiés, pendent des tentacules déployés de l'horrible idole : l'abominable spectacle coûte 2/1D8 points de SAN. Les investigateurs savent maintenant ce que deviennent les bras prélevés sur les victimes sacrifiées à Shanghai.

Devant la statue, les idéogrammes du culte s'étendent sur le sol. Ces caractères en or martelé sont immenses et passablement tachés de sang.

La substance extraterrestre de la statue est immunisée contre presque toutes les formes de destruction. Un million de tonnes de TNT devrait certainement en venir à bout, mais toute tentative plus modeste reste vouée à l'échec.

Si les investigateurs utilisent le sortilège *Trouver un Portail*, ils découvrent que la statue elle-même en constitue un. Nyarlathotep l'utilise sous sa forme de Femme Boursouflée pour paraître devant ses fidèles lorsque ceux-ci l'invoquent.

La salle égyptienne

C'est dans ce salon, surchargé d'objets égyptiens de toutes les dynasties, que Sir Aubrey se repose. L'ensemble est inestimable, statues uniques au monde, bas-reliefs, colliers, etc. et représente peut-être 1D3 millions de dollars. Cette pièce donne directement sur la caverne, mais une réussite de **Trouver Objet Caché** signale une rainure qui court tout autour de l'entrée. Un panneau d'acier (FOR 500), dissimulé dans le roc, peut isoler la salle égyptienne du reste du complexe. Il est commandé par une corde placée derrière le trône de Sir Aubrey.



Cinq ouvrier profonds maladifs

(Ennemis)

Ces ouvriers se trouvent sur l'île du Dragon Gris, dans la Caverne de la Femme Boursouflée. Pour plus de détails sur les profonds, cf *Manuel du Gardien* p. 306.

Pouvoirs distinctifs
Respiration aquatique : Habitants des océans, les profonds n'ont besoin d'aucune aide extérieure pour respirer sous l'eau. Amphibies, ils sont également à l'aise à la surface.

FOR	60
DEX	50
POU	50
CON	20
TAI	70
INT	65

Points de vie : 9
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7/10 en nageant
Points de magie : 10

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché :
Les profonds manient les armes, comme les humains. Ils affichent certaines préférences pour les harpons et les tridents.

- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  Filet de pêche (manœuvre) : immobilise
  Griffes *1D6 + 1D4 points de dégâts*

Compétences
Discrétion (dans l'eau) 35 % (17/7)
Écouter 30 % (15/6)
Nager 90 % (45/18)
Se cacher (dans l'eau) 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)

Protection : 1 point de peau et d'écailles
Perte de santé mentale : 0/1D6
Sortilèges : L'un des profonds connaît les sortilèges *Contacter Cthulhu* et *Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu* ; un second connaît *Contacter Cthulhu.*

Quelques abominables profonds

(Ennemis)

Ces profonds peuvent être trouvés sur l'île du Dragon Gris. Utilisez-en une équipe de huit. Pour plus de détails sur les profonds, cf *Manuel du Gardien* p. 306.

FOR	70
DEX	50
POU	50
CON	50
TAI	80
INT	65

Points de vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7/10 en nageant
Points de magie : 10

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché :
Les profonds manient les armes, comme les humains. Ils affichent certaines préférences pour les harpons et les tridents.

- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
  Filet de pêche (manœuvre) : immobilise
  Griffes *1D6 + 1D4 points de dégâts*
  (lances) 35 % (17/7)
  Harpon *1D8 + 1D4 points de dégâts*
  Trident *1D8 + 1D4 points de dégâts*

Compétences
Discrétion (dans l'eau) 35 % (17/7)
Écouter 30 % (15/6)
Nager 90 % (45/18)
Se cacher (dans l'eau) 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)

Protection : 1 point de peau et d'écailles
Perte de santé mentale : 0/1D6
Sortilèges : L'un des huit profonds connaît le sortilège *Flétrissement.*

Le trône cache aussi un passage plus petit, qui mène dans une chambre funéraire construite sur le modèle égyptien. Elle contient un sarcophage en marbre incrusté d'or martelé (près de 150 kilos !) et de pierres précieuses polies. Le visage de Sir Aubrey orne le couvercle à moitié ouvert. Lorsqu'il est refermé, une fiole fixée à l'intérieur du cercueil diffuse un gaz qui place l'occupant en état d'animation suspendue pendant une période de huit mois. Une fois le couvercle soulevé, le gaz se dissipe en 1D6 minutes. Le respirer quelques secondes provoque un léger étourdissement.

Quand il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50 % de chances pour que Sir Aubrey se trouve dans cette pièce.

Les radiations de la caverne

De faibles radiations provenant du puits de lave infestent la chambre. Le magma est surtout constitué d'un mélange lovecraftien indéterminé. À votre convenance, vous pouvez affecter la santé de tous ceux qui séjournent dans la caverne. Gardez pourtant à l'esprit que Sir Aubrey a travaillé pendant des années dans cet endroit et qu'il est toujours en bonne forme. Peut-être est-il protégé par Nyarlathotep…

Si vous en tenez compte, voici une suggestion. La dose mortelle correspond à une journée entière d'exposition constante au puits de lave. Tous les êtres vivants concernés souffrent dans les 1D6 jours qui suivent de nausées et de dégénérescences des tissus symptomatiques. Aucun traitement ne permet de guérir la victime mais une hospitalisation peut prolonger son espérance de vie. Lorsque les premiers effets se font sentir, sa FOR et DEX diminuent de moitié, de même que toutes ses compétences physiques. Elle perd 1 point de vie par jour jusqu'à ce que mort s'ensuive. Amusez-vous à décrire marbrures, cancers de la peau, éruptions

Les villageois hybrides

(Ennemis)

Si les investigateurs arrivent à la tête d'une force imposante, ces villageois doivent être réutilisés autant de fois que nécessaire. Quand l'ouverture du Grand Portail est imminente, le nombre d'adorateurs présents sur l'île du Dragon Gris peut être très important. Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des profonds. Ils attaquent à vue tous les intrus et sont tous complètement fous.

Pour plus de détails, voir *Manuel du Gardien* p. 298.

Un villageois hybride standard
Pouvoirs distinctifs
Retenir sa respiration : Les hybrides sont incapables de respirer sous l'eau tant qu'ils ne sont pas totalement transformés en profonds. Toutefois, dès leur plus jeune âge, ils peuvent rester sous l'eau deux fois plus longtemps qu'un humain moyen.

FOR	65
DEX	65
POU	50
CON	65
APP	35
TAI	50
INT	65

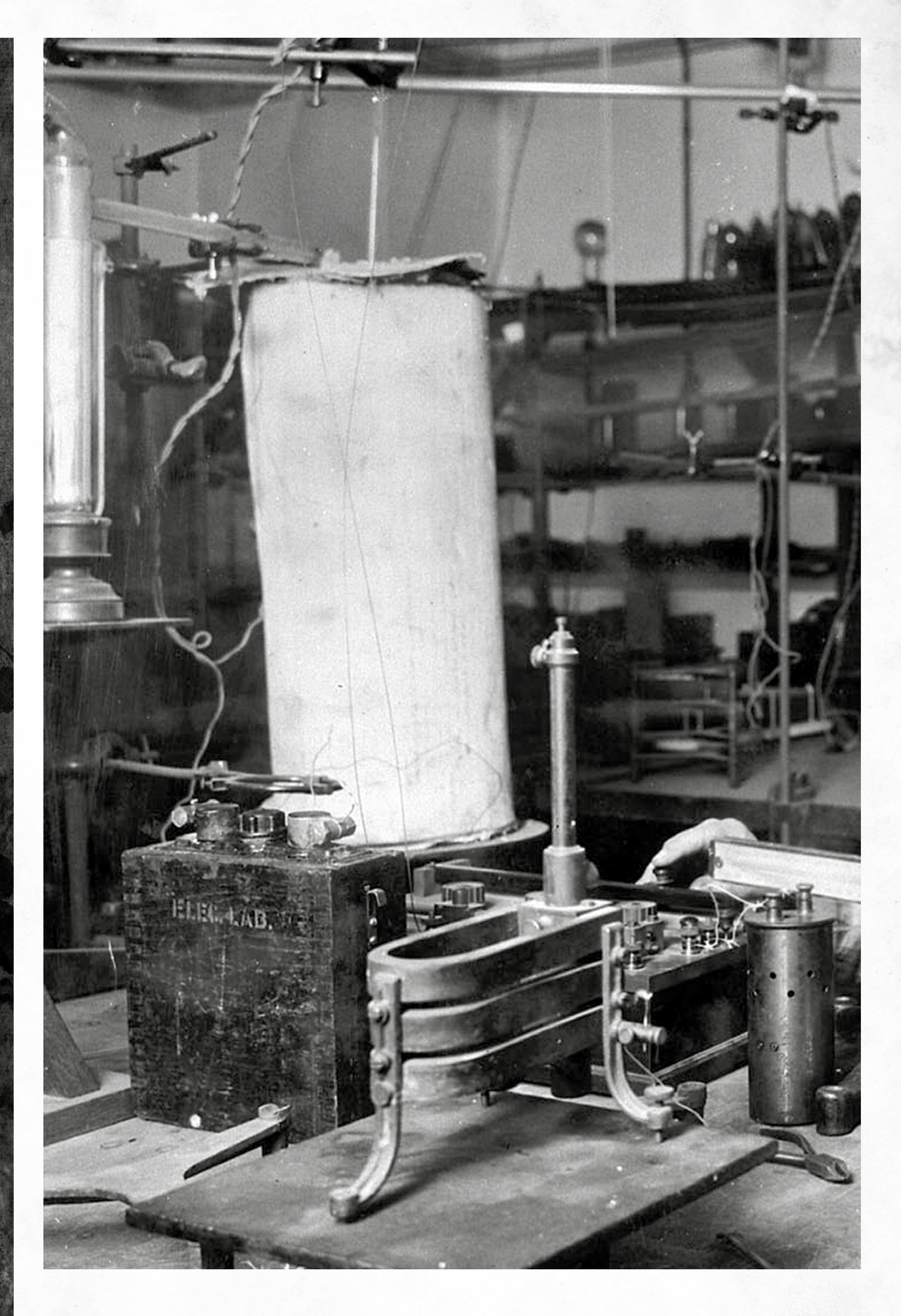
Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9/9 en nageant
Points de magie : 10

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché :
Les hybrides de profonds emploient les mêmes armes que les humains.
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
  1D3 points de dégâts
  Bâton court 1D6 points de dégâts
  Faucille du culte 1D6 + 1 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (pêcher)	65 % (32/13)
Discrétion	55 % (27/11)
Écouter	50 % (25/10)
Lancer	35 % (17/7)
Nager	85 % (42/17)
Pilotage (bateau)	40 % (20/8)
Sauter	45 % (22/9)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues
Mandarin 35 % (17/7)
Protection : aucune
Perte de santé mentale : 0/1D4



répugnantes, apparition de nouveaux appendices, perte des cheveux, etc.

Une bonne moitié des adorateurs au travail sont visiblement affectés. Chaque ouvrier qui meurt est remplacé. La vue d'une victime des radiations coûte 0/1D4 points de SAN.

Rites

Pour satisfaire aux passions brutales de ses adorateurs, l'Ordre n'organise normalement que des rites de mort et de reproduction. À vous de décider quels sont ceux que les investigateurs observent. Favorisés par les parois irrégulières de la caverne et la pénombre relative, ils peuvent assister à toute une cérémonie sans être découverts (90 % de chances), à moins qu'ils ne s'exposent délibérément.

Les nuits de rituel, l'île n'est pas surveillée. Les cérémonies épuisent complètement les adorateurs et la caverne est désertée, à l'exception du shoggoth-twsha qui continue de s'occuper de son shoggoth. Ce dernier n'intervient dans aucun rituel même s'il est régulièrement alimenté en victimes.

Ces rites sont célébrés pour les adorateurs travaillant sur l'île et les éventuels visiteurs. Quelques autres lieux sacrés de l'Ordre, disséminés dans les environs de Shanghai, accueillent leurs propres cérémonies. Ho Fong en dirige certaines, y compris dans sa maison.

Pour plus de détails, voir *Les rites de la secte de l'Ordre de la Femme Boursouflée*, p. 23.

Le shoggoth-twsha

Prêtre profond de shoggoth

Le twsha tire son pouvoir de contrôle du shoggoth des amas visqueux qu'il manipule (les hybrides les appellent mapulos). Une réussite sur un jet opposé de POU contre POU lui permet de plier le monstre à ses ordres mentaux. Ce contrôle dure une heure et sa perpétuation nécessite un autre test opposé.
Si le twsha a le dessous ou s'il abandonne le contrôle pendant plus de dix minutes, le shoggoth reprend sa liberté et les mapulos, les amas visqueux manipulés par son maître, attaquent ce dernier. Ils s'incrustent dans ses bras et lui infligent 1D3 points de dommages par round jusqu'à ce qu'ils soient excisés ou détruits par le feu. Ils adhèrent comme une colle à la peau et ne peuvent être arrachés. Les deux mapulos doivent être détruits pour sauver le twsha.
Un humain utilisant des mapulos perd 4/1D20 points de SAN par demi-heure. S'il devient fou, il peut continuer à contrôler le shoggoth, mais l'usage qu'il en fait risque d'être parfaitement démentiel.
Un shoggoth-twsha ne peut contrôler qu'un unique shoggoth avec ses mapulos. Si le shoggoth est tué, les mapulos attaquent l'officiant comme indiqué plus haut. Le meurtre de son maître libère le shoggoth tout en excitant sa fureur. Les mapulos se mettent aussitôt à dévorer le cadavre.
Un shoggoth-twsha est toujours protégé par quelques profonds. Il ne peut se livrer à aucune attaque physique mais peut user de magie contre qui le dérange. Ne pouvant abandonner son contrôle plus de dix minutes, il privilégie les attaques les plus meurtrières. Le shoggoth constitue généralement son arme la plus formidable.
Les shoggoth-twshas sont généralement des profonds très supérieurs. D'autres races peuvent contrôler les shoggoths par l'intermédiaire des mapulos, mais elles sont soumises à des tests de POU hebdomadaires (96-00 est toujours un échec) qui vérifient qu'aucun incident ne vient briser le contrôle. Seul un profond peut devenir un authentique shoggoth-twsha et seul un résultat de 00 peut interrompre son contrôle.
Un twsha reste en charge de son shoggoth jusqu'à la perte de contrôle qui le voit dévoré par les mapulos. La transe habituelle du twsha est plutôt reposante et les mapulos filtrent les toxines produites par la fatigue ; il n'a donc pas besoin de dormir – et n'oserait pas, de toute façon.
Une fois que les mapulos commencent à dévorer leur manipulateur, ils ne peuvent plus servir au contrôle d'un shoggoth. Les profonds s'en débarrassent généralement en les lui jetant en pâture. Les mapulos sont créés suivant un enchantement profond qui demande des mois de préparation.

FOR	120
DEX	90
POU	120
CON	90
TAI	120
INT	90

Points de vie : 21
Impact : + 2D6
Carrure : + 3
Mouvement : 8/10 en nageant
Santé mentale : 0
Points de magie : 24

Combat
Attaques par round : Aucune attaque physique, le shoggoth-twsha se contente d'utiliser ses sorts et le shoggoth pour attaquer.
• Esquive 35 % (17/7)

Compétences
Commander aux profonds 70 % (35/14)
Discrétion 10 % (5/2)
Écouter 40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu 22 % (11/4)
Nager 90 % (45/18)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Protection : 1 point de peau et d'écailles
Perte de santé mentale : 0/1D6
Sortilèges : *Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Étreinte de Cthulhu* (voir encadré sortilèges p. 43), *Contacter un Profond, Lame de Fond.*



Shoggoth

Race Supérieure de Serviteurs - Être iridescent et fétide

Pour plus de détails, voir *Manuel du Gardien* p. 308.

FOR	315
DEX	15
POU	50
CON	210
TAI	420
INT	35

Points de vie : 63
Impact : + 8D6
Carrure : + 9
Mouvement : 10 en roulant
Points de magie : 10

Combat
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : En combat, un shoggoth couvre une zone de cinq mètres de côté. Il produit à volonté des tentacules, des griffes ou d'autres appendices avec lesquels écraser ses ennemis. Un investigateur ayant la malchance d'être frappé par un shoggoth risque d'être enveloppé.

Envelopper : Chaque personne enveloppée par un shoggoth est attaquée séparément. Elle doit réussir un test opposé de FOR pour éviter d'être absorbée. Si le shoggoth s'attaque de cette manière à plusieurs adversaires à la fois, il doit répartir sa FOR entre eux. Un individu emprisonné dans la masse noire d'un de ces monstres ne peut lutter qu'au cours des rounds où il parvient, au préalable, à réussir un test de FOR. Chaque round, une victime ainsi aspirée encaisse des dégâts équivalant à l'impact du shoggoth, sous forme de blessures dues à l'écrasement, fractures des membres, etc.
Un shoggoth peut envelopper autant d'ennemis que désiré, tant que leur TAI cumulée ne dépasse pas la sienne.

- Combat rapproché 70 % (35/14)
  peut infliger 8D6 points de dégâts ou envelopper sa cible
- Esquive 08 % (4/1)

Protection : Aucune, mais le feu et l'électricité ne leur font que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques, comme les armes à feu et les couteaux, ne leur infligent que 1 seul point de dégâts. De plus, les shoggoths régénèrent 2 points de dégâts par round.
Perte de santé mentale : 1D6/1D20



L'atelier de Sir Aubrey

Deux épaisses portes de plomb isolent cette zone. Elles ne sont pas verrouillées mais appareillées de telle façon qu'il est impossible d'en ouvrir une si l'autre n'est pas fermée. L'atelier est encombré de tables, étagères, pièces détachées et papiers. Quand il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50 % de chances pour que Sir Aubrey se trouve ici.

Le système de déclenchement

Au centre de l'atelier, sur la table, un lourd engin rappelle un peu, par sa silhouette, la tête de la fusée. L'ensemble regorge d'étranges petits engrenages, de câbles multicolores et de plaquettes minuscules gravées de figures géométriques minutieuses. Le système électrique de l'engin déconcerte les meilleurs scientifiques de l'équipe (trois quarts de siècle de décalage en électronique ne peuvent être rattrapés en une après-midi). Une réussite en **Électricité** suggère pourtant qu'il doit s'agir d'une sorte de minuterie, certainement celle d'une bombe. Des réussites de **Mécanique** ou de **Sciences (physique)** précisent que cette bombe devrait être déclenchée à une certaine heure et sous une certaine pression atmosphérique.

La bombe

L'espace laissé au cœur de l'engin se destine certainement à accueillir la tête explosive. Une fouille de l'atelier permet de découvrir un récipient de plomb contenant un cylindre métallique qui correspond exactement à l'espace vide dans le déclencheur. C'est une bombe au radium qui doit propager ses radiations mortelles sur des centaines de km^2 d'océan en signe de bienvenue à ceux qui sont de retour. L'essentiel de la puissance explosive (juste suffisante pour déchirer un instant la texture de l'espace) sera obtenu en écrasant la mystérieuse météorite contre une masse de radium. Quand la bombe est dégagée de sa coque de protection, elle aussi émet de dangereuses radiations (les effets sont les mêmes que pour le fragment caché dans la chaudière de la *Dame noire*).

Connecter la bombe au système d'armement est assez simple : trois écrous, deux pistons, deux fils électriques et un câble de sécurité doivent être mis en place. Pour l'armer, il suffit de faire pivoter le sommet du cylindre d'un demi-tour sur la droite et d'insérer le câble de sécurité dans un cliquet. La bombe ne peut pas exploser toute seule. Si le système de déclenchement est détruit, Sir Aubrey mettra près d'un an à en reconstruire un autre. Les différentes manières d'empêcher le lancement sont discutées par la suite.

Les plans

De nombreux plans de la bombe et de la fusée sont éparpillés sur la table. Les légendes et formulations mathématiques sont rédigées selon le système d'écriture de la Grande Race de Yith. Leur traduction demanderait 1D10+4 semaines mais la personne qui s'y intéresse doit avoir au moins 90 en INT et 80 % en **Sciences (physique).** Les plans paraissent bien être ceux de la fusée et de la bombe. Les investigateurs devineront certainement l'intérêt que ces documents pourraient susciter dans les ministères de la guerre de divers pays. Le gouvernement japonais serait tout particulièrement heureux de les consulter puisque ses agents suspectent déjà l'existence de cette arme étrange.

Le chronomètre

Un chronomètre marin est rangé dans une petite boîte en bois, un modèle ordinaire utilisé par les navigateurs du monde entier pour établir les positions quotidiennes. Les minutes et secondes correspondent à celles indiquées par les montres des investigateurs, mais l'aiguille des heures est avancée de huit heures. Une réussite de **Sciences (astronomie)** ou de POU avec un dé malus leur rappellent que tous les instruments de navigation sont réglés sur le méridien de Greenwich. Ces huit heures devraient correspondre au décalage horaire entre l'heure GMT et celle de Shanghai.

Les outils

Les outils de l'atelier ont des formes étranges. Ils n'ont pas été conçus pour des mains humaines et leur usage reste généralement mystérieux. La perfection de leur conception et de leurs finitions suggère une technologie très en avance sur celle de 1925.

Aide de jeu SH-03
Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew

Utilité de ce document : ces cahiers rédigés de la main de Sir Aubrey couvrent la période 1921-1925. Roger Carlyle n'y est cité qu'une fois et Jackson Elias à aucune reprise. Le nom de Robert Huston revient souvent. Si les investigateurs ont déjà assisté à la naissance du Rejeton de Nyarlathotep au Kenya, cet événement est mentionné. Cependant, s'ils sont allés au Kenya et n'ont pas assisté à cette naissance, ils risquent alors d'y retourner ; à vous de décider si l'événement est alors cité ou non. Un passage mentionne les « Enfants du Grand Cthulhu » ; cela fait référence aux Larves de Cthulhu lâchées sur Jack Brady au Club des navigateurs à Shanghai (Brady est ce fameux « traître » mentionné à plusieurs reprises). Ce journal établit un lien entre les projets de Nyarlathotep et ceux de Cthulhu. Si les investigateurs parviennent à le voler, servez-vous en pour livrer les indices nécessaires à cette campagne ou à une suivante. La lecture du journal entier coûte 1D6 points de SAN.

Salutations Pharaon des Ténèbres, salutations Nyarlathotep, Cthulhu fhtagn, Nyarlathotep thiga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep thiga, Cthulhu fhtagn !

13 juin 1921 - J'entame enfin la tâche qui m'est assignée par mon Seigneur et Maître le Pharaon Noir. Il m'a donné mes rêves, il m'a donné l'Égypte et je le paierai de ses faveurs en lui donnant le monde des Hommes. Le pouvoir, la beauté, nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir et la beauté, la beauté d'une vie entièrement vouée à mon Seigneur...

30 août 1921 - Huston a enfin envoyé les plans. Complexes et fascinants. Il faudra un certain temps pour les comprendre et commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande...

7 septembre 1921 - Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous ravis. Les Profonds nous ont rejoints. Le travail commence.

15 janvier 1922 - La premiere phase est achevée. Les chargements se succedent plus rapidement maintenant. Il me faudra bientôt commencer le travail sur la tête explosive.

8 avril 1923 - Les barres sont en place, mais il nous faut plus de connaissances. Huston nous est précieux. Je n'aurais jamais cru ceci possible...

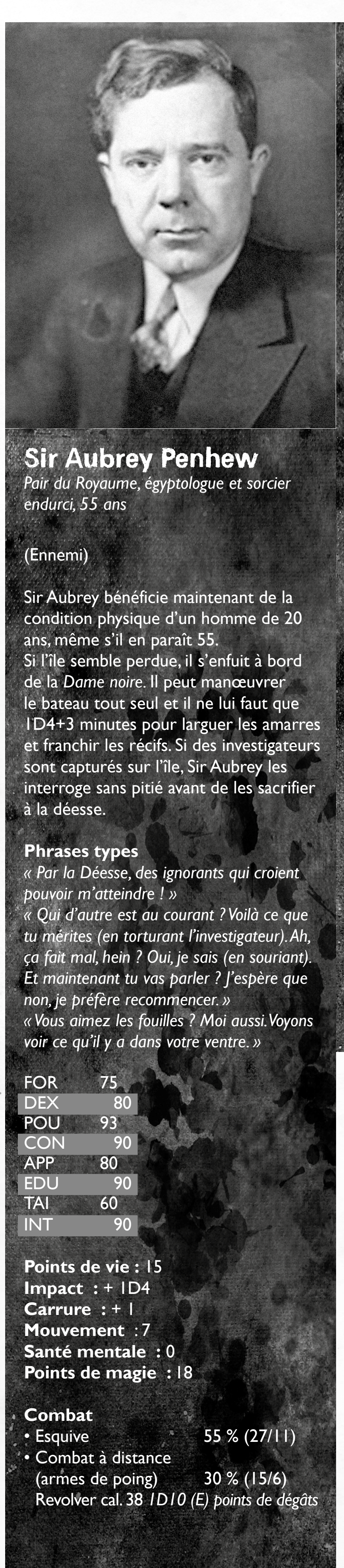
4 octobre 1923 - Le travail sur le systeme de guidage est stoppé. Huston doit atteindre un niveau plus profond et cela prendra du temps. Notre Maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux...

19 janvier 1924 - Le travail a repris dans la joie. Le jour est proche...

29 septembre 1924 - La fusée est terminée mais l'ogive me déconcerte. Je dois prier pour demander aide et conseil. Ho Fong m'avertit que quelqu'un connaît nos plans. Ce misérable Carlyle est-il toujours vivant ? Notre Maître daignera-t-il m'en parler ?

11 février 1925 - Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour, l'heure de l'Ouverture du Grand Portail. Nul ne peut s'opposer à Sa volonté. Nyarlathotep thiga, Cthulhu fhtagn !

Aide de jeu SH-03 - Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew



Sir Aubrey Penhew

Pair du Royaume, égyptologue et sorcier endurci, 55 ans

(Ennemi)

Sir Aubrey bénéficie maintenant de la condition physique d'un homme de 20 ans, même s'il en paraît 55.
Si l'île semble perdue, il s'enfuit à bord de la *Dame noire*. Il peut manœuvrer le bateau tout seul et il ne lui faut que 1D4+3 minutes pour larguer les amarres et franchir les récifs. Si des investigateurs sont capturés sur l'île, Sir Aubrey les interroge sans pitié avant de les sacrifier à la déesse.

Phrases types
« Par la Déesse, des ignorants qui croient pouvoir m'atteindre ! »
« Qui d'autre est au courant ? Voilà ce que tu mérites (en torturant l'investigateur). Ah, ça fait mal, hein ? Oui, je sais (en souriant). Et maintenant tu vas parler ? J'espère que non, je préfère recommencer. »
« Vous aimez les fouilles ? Moi aussi. Voyons voir ce qu'il y a dans votre ventre. »

FOR	75
DEX	80
POU	93
CON	90
APP	80
EDU	90
TAI	60
INT	90

Points de vie : 15
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 18

Combat
- Esquive 55 % (27/11)
- Combat à distance
  (armes de poing) 30 % (15/6)
  Revolver cal. 38 *1D10 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché
  (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Faucille du culte *1D6 + 1 + 1D4 points de dégâts*

Compétences

Anthropologie	55 % (27/11)
Archéologie	75 % (37/15)
Discrétion	50 % (25/10)
Électricité	35 % (17/7)
Histoire	75 % (37/15)
Jouer au mécano et au sorcier	75 % (37/15)
Lancer	50 % (25/10)
Mécanique	45 % (22/9)
Mythe de Cthulhu	20 % (10/4)
Nager	55 % (27/11)
Occultisme	50 % (25/10)
Persuasion	75 % (37/15)
Psychologie	50 % (25/10)
Sauter	40 % (20/8)
Science (astronomie)	25 % (12/5)
Science (physique)	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	40 % (20/8)
Hiéroglyphes égyptiens	85 % (42/17)
Langage des profonds	35 % (17/7)
Langage écrit des Grands Anciens	40 % (20/8)
Mandarin	50 % (25/10)

Sortilèges
Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Flétrissement, Lame de Fond, Poing de Yog-Sothoth, Terrible Malédiction d'Azathoth, Voler la Vie (voir encadré sortilèges p. 43) et d'autres si vous le souhaitez.

Le Grand Rituel d'Ouverture

Le 14 janvier 1926, l'île accueille tous les adorateurs que l'Ordre a pu amener sur place. C'est un grand jour pour le culte et tous veulent y participer (la criminalité en Extrême-Orient diminue donc pendant quelques semaines). Sauf urgence de dernière minute, Ho Fong et les autres notables de l'Ordre viennent participer au grand événement. Le nombre de participants peut varier, à votre convenance, de 250 à 25 000. Si l'assistance est très importante, la cérémonie a lieu à l'extérieur du volcan. Les palmiers sont certainement abattus pour que tous puissent voir. Tous les investigateurs captifs sont enchaînés parmi des équipes de forçats et participent au travail – ce qui permet de justifier leur survie.

Après deux heures de chants solennels, le sortilège Contacter Nyarlathotep est lancé. Le dieu apparaît sous sa forme de Femme Boursouflée et les fidèles se prosternent. Sir Aubrey consacre la volonté collective de l'assistance à la déesse et tous se réjouissent de l'existence des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. La déesse retourne à son état de statue et n'aura plus un battement de cil jusqu'à l'ouverture du Grand Portail. Sir Aubrey consulte une dernière fois son chronomètre et entonne les horribles incantations du rituel d'ouverture. Quand le Portail s'ouvre, la Femme Boursouflée s'éveille pour hurler son triomphe.

Malédiction Une fois encore, Carl Stanford s'échappe...

Au moment du Grand Rituel, Carl Stanford n'est pas sur l'île. Ce puissant sorcier est occupé loin de là par les autres projets cruels de son maître maléfique, Cthulhu. Si les investigateurs l'ont déjà croisé dans *Les Ombres de Yog-Sothoth*, c'est la deuxième fois que Stanford échappe à leur surveillance – surtout s'ils en mettent une en place. Stanford pourra revenir ultérieurement pour gêner leurs investigations ou leurs actions.

Trente minutes avant la fin du rituel, les Portails de synchronisation sont ouverts par le Rejeton. Il est alors possible de passer de Shanghai à la Montagne du Vent Noir ou dans la Cité des Sables instantanément. Vingt-cinq minutes avant l'heure de l'Ouverture, des adorateurs soigneusement sélectionnés par Sir Aubrey reçoivent l'ordre de couper au poste à souder portatif les poutrelles qui soutiennent la fusée. À l'instant prévu, la fusée s'enfonce de 3 mètres dans la lave en fusion, qui déborde du puits ; les adorateurs affectés à cette tâche sont exterminés. La fusée (maintenant complétée de sa tête explosive) a reçu sa part de sang. Elle commence à monter en puissance. Quinze minutes avant l'heure H, des charges explosives font sauter le sommet du volcan et la fusée s'élance dans les airs en direction de l'océan Indien, saluée par les cris des adorateurs extatiques. Au moment voulu, Sir Aubrey entonne les derniers mots du rituel. Sur les autres continents, ses congénères font de même. La fusée explose et ouvre la voie.

Le voile de la réalité se déchire dans le ciel, ouvrant une brèche de ténèbres sur

un espace inconnu où pulse une couleur rouge sang. La brèche se répand vers le sud-ouest, et lorsque la fin approche et que le Portail s'ouvre complètement, une unique étoile rouge effrayante emplit le ciel, d'où se déversent les légions des Anciens. Nyarlathotep hurle son triomphe. C'est un pas de plus vers la destruction finale.

Après cet apogée, Sir Aubrey regagne son sarcophage pour y prendre un repos bien mérité. Il se réveillera des mois plus tard, en pleine forme et prêt à perpétrer d'autres abominations.

Pistes secondaires

Isoge Taro

Au cours d'une mission d'inspection des ports chinois, le capitaine Isoge, de la Marine impériale japonaise, a surpris des rumeurs concernant une nouvelle arme terrifiante élaborée par une quelconque faction chinoise. Appartenant à une clique de la droite japonaise, ce protégé du nationaliste Okawa Shumei obtient sans peine de ses puissantes relations d'être assigné à l'enquête. Cela fait deux mois qu'il travaille dans la clandestinité, aidé de plusieurs agents chinois recrutés sur place.

Isoge sait que Jack Brady est impliqué d'une manière ou d'une autre, car le Tigre Trébuchant fait partie des endroits qu'il surveille. Il a aussi repéré la milice fanatique qui s'entraîne dans un entrepôt vide de la rive sud (Chung-shan Road) et sait que Jack Brady entretient des rapports avec elle. Il ignore en revanche que le groupe Chine Nouvelle projette une action immédiate. (L'existence d'une soldatesque privée n'a rien de surprenant. Tous les pontes de Shanghai emploient des gardes, voire des armées privées et ces dernières ne songent qu'à s'entre-tuer. Isoge méprise ces désordres et la décadence qu'ils représentent.)

Dès leur première visite au Tigre Trébuchant, les investigateurs peuvent voir Isoge Taro, déguisé en contremaître japonais, qui joue les ivrognes. Si un investigateur utilise sa compétence **Anthropologie**, il note que l'homme est un peu trop distingué pour le rôle qu'il s'est choisi. Une réussite de **Psychologie** montre aussi que ses réflexes ne sont pas uniformément ralentis par l'alcool et qu'il renverse plus qu'il ne boit.

Si Isoge entend les investigateurs s'enquérir de Brady auprès de McChum, il les prend en filature. Les tests de **Trouver Objet Caché** pour le repérer se font avec un dé malus.



Isoge Taro

(Indépendant/neutre)

Agent du Mikado et capitaine de la Marine impériale japonaise, 34 ans

Isoge Taro est un militaire japonais en infiltration, capitaine de la Marine impériale de 34 ans. Il n'en a pourtant pas l'air lorsqu'il se grime en ivrogne : c'est un jeune homme typiquement japonais, aux cheveux noirs coupés court. Il semble parler un anglais approximatif alors qu'il le maîtrise mieux que cela. Malgré ses efforts, il n'arrive pas à faire complètement illusion dans ce rôle. Isoge est en mission officielle et l'accomplissement de son devoir passera avant toute autre considération. C'est un véritable tueur, prêt à tout pour assurer la suprématie japonaise à Shanghai et lutter contre les opposants, quelle que soit leur origine. Face au danger de l'arme dont il a entendu parler, lui voit une opportunité de renforcer les intérêts japonais et tentera de récupérer les secrets de l'Ordre si jamais il est mis au courant, plutôt que de tenter de tout détruire de manière aveugle. De ce fait, il peut très facilement trahir ceux avec lesquels il se sera allié et prendra garde à ne pas trop promettre pour ne pas se parjurer par la suite.

FOR	85
DEX	95
POU	80
CON	80
APP	85
EDU	80
TAI	70
INT	90

Points de vie : 15
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 9
Santé mentale : 60
Points de magie : 16

Combat
- Esquive 55 % (27/11)
- Combat à distance
  (armes de poing) 20 % (10/4)
  Nambu type 14 8x22mm *1D8 (E) points de dégâts*
  (fusils) 35 % (17/7)
  Arisaka type 38 6,5mm *2D6 + 1 (E) points de dégâts*
  Fusil Arisaka type 38 6,5mm *2D8 (E) points de dégâts*
- Combat rapproché
  (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Tanto *1D8 (E) + 1D4 points de dégâts*
  (épées) 70 % (35/14)
  Katana cérémoniel *1D8 + 1 + 1D4 points de dégâts*

Compétences

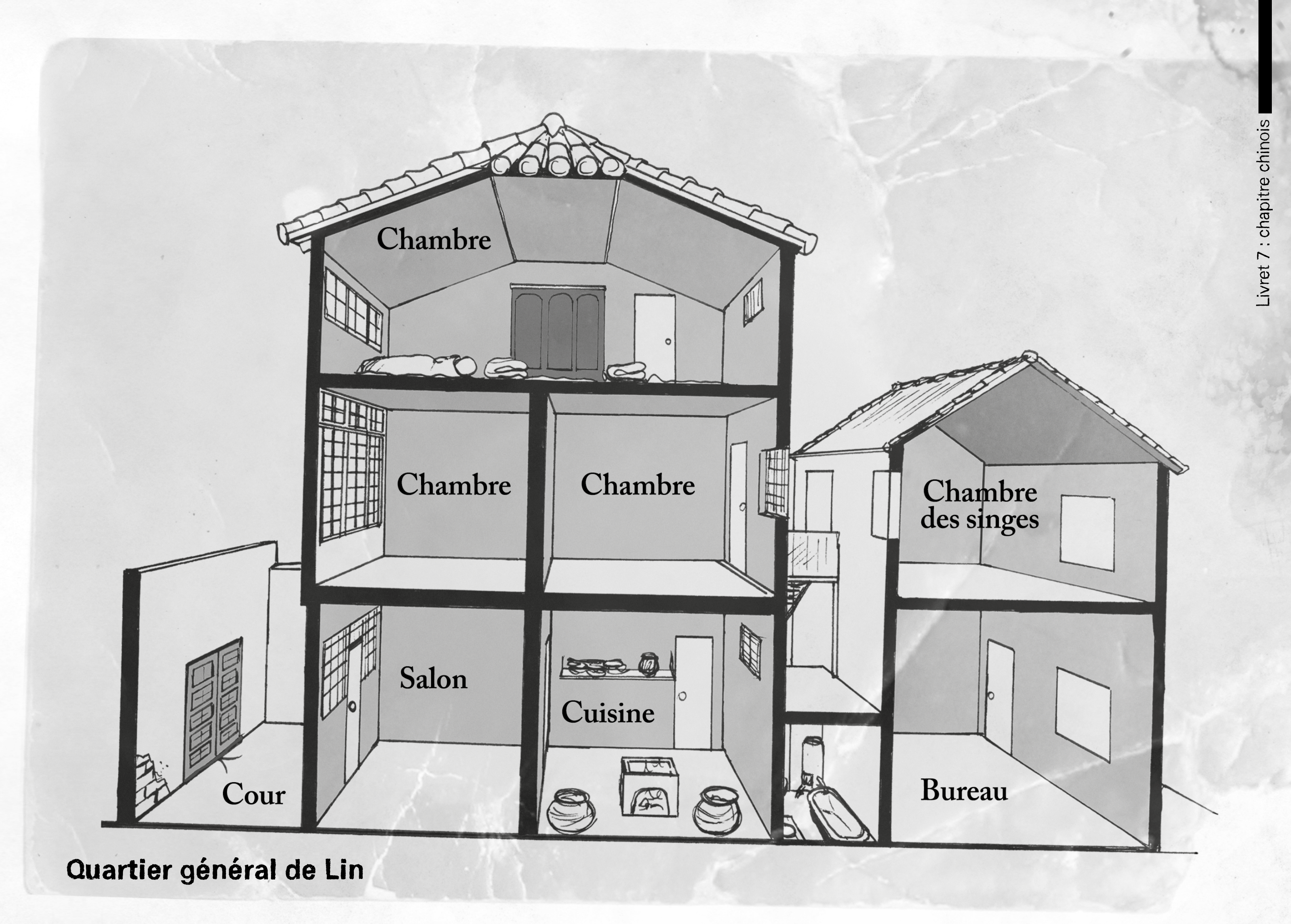
Accomplir son devoir pour l'Empire	65 % (32/13)
Baratin	30 % (15/6)
Bibliothèque	35 % (17/7)
Conduite	45 % (22/9)
Crédit	25 % (12/5)
Crochetage	40 % (20/8)
Discrétion	70 % (35/14)
Explosifs	50 % (25/10)
Écouter	55 % (27/11)
Électricité	50 % (25/10)
Histoire	25 % (12/5)
Imposture	45 % (22/9)
Intimidation	40 % (20/8)
Lancer	65 % (32/13)
Nager	70 % (35/14)
Persuasion	45 % (22/9)
Psychologie	50 % (25/10)
Sauter	45 % (22/9)
Science (cryptographie)	55 % (27/11)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Anglais	30 % (15/6)
Coréen	15 % (7/3)
Japonais	90 % (45/18)
Mandarin	55 % (27/11)
Tagalog	15 % (7/3)

Isoge ne sait rien de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Il craint plutôt que cette nouvelle arme soit celle des conseillers du Kuomintang et des communistes locaux.

Les investigateurs réussiront peut-être à faire équipe avec Isoge. Même s'ils apprennent qu'il est un agent japonais, cette union ne va pas nécessairement à l'encontre des intérêts américains. Reste qu'Isoge peut se montrer meurtrier et qu'il ne compromettra pas son honneur et sa loyauté pour une amitié temporaire avec une poignée d'Américains emportés par une quête délirante.



Quartier général de Lin

Entièrement voué à sa cause, c'est un personnage redoutable. Il est prêt à sacrifier sa vie pour accomplir sa mission : découvrir l'arme secrète et la détruire ou la voler. Il choisira peut-être de révéler sa véritable identité aux investigateurs mais il serait étonnant que ceux-ci réussissent à le forcer à se découvrir.

Lin Tang-yu

Lin Tang-yu est un collectionneur chinois indépendant, un spécialiste de l'occulte et sorcier à ses heures, mais il n'est relié à aucun culte, bien qu'il connaisse certains d'entre eux et qu'il les craigne ou les méprise.

Le descriptif exact de Lin est disponible page suivante. Cette piste secondaire se concentre sur la maison de Lin, les mystères et les secrets qu'elle recèle.

Le quartier général de Lin

La maison est bien gardée et les sentinelles sont décidées à tuer tous les intrus. Deux d'entre elles sont particulièrement remarquables : Tun-Tun et Ping, deux énormes singes blancs. Ils restent toujours cachés à proximité de Lin, le seul à pouvoir les contrôler.

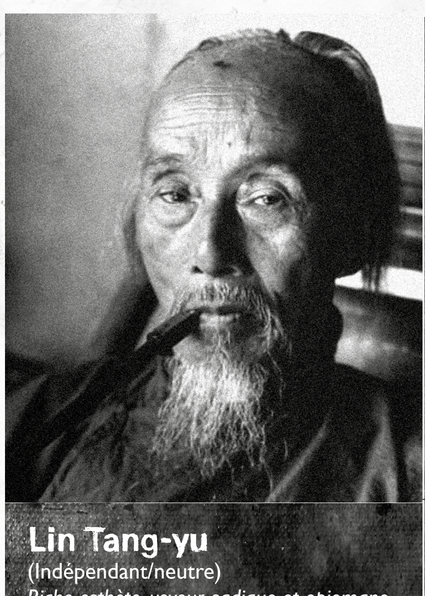
Le personnel transmet tout de même les messages et les investigateurs peuvent prendre rendez-vous s'ils le désirent. Une lettre remise au portier est rapidement suivie d'effet. En revanche, les tests de **Baratin**, **Persuasion**, etc. laissent complètement indifférents ces gardes triés sur le volet.

Lin Tang-yu accepte de recevoir ces visiteurs s'ils sont en possession des Sept Livres cryptiques de Hsan (ou semblent pouvoir l'y conduire), s'ils lui proposent un livre ou objet rare susceptible d'exciter sa convoitise ou si le groupe comprend au moins une jolie femme. Chacune de ces possibilités se traduit par un comportement différent et les divers cas sont détaillés par la suite.

Le mandarin dégénéré accueille les investigateurs dans une véritable salle du trône où il siège sur un fauteuil aux sculptures magnifiques. Sa pipe à opium est posée sur une table basse à sa gauche. Ses singes se dissimulent derrière un rideau à proximité. Une réussite de **Trouver Objet Caché** signale que quelque chose est tapi là, mais rien de plus. Une superbe jeune femme vêtue de soies coûteuses est assise aux pieds de Lin ; deux autres attendent ses ordres dans une pièce contiguë. Elles gardent toujours le silence : l'esthète fait couper les cordes vocales de ses femmes après acquisition.

Lin cache sa démence sous des dehors raisonnables ; une réussite de **Psychologie** permet de s'en rendre compte. C'est un menteur accompli et cette dernière compétence reçoit un dé malus quand il s'agit de distinguer la vérité du mensonge. Lin tire régulièrement sur sa pipe sans chercher à s'excuser et garde alors le silence de longues minutes. Même sous l'influence de l'opium, il reste un homme rusé et dangereux qui ne respecte que ses propres désirs. Si les investigateurs s'en font un ennemi, mieux vaut alors qu'ils pensent à fuir la Chine.

S'ils lui montrent l'Œil de Lumière et de Ténèbres (une moitié se trouve en Égypte et l'autre aux mains de Jack Brady), Lin le reconnaît immédiatement puisqu'il est décrit dans *Les Sept Livres cryptiques de Hsan*. Il n'en dit rien mais cherche aussitôt à l'obtenir pour sa collection. Il ne compte pas l'utiliser pour quoi que ce soit – du moins, certainement pas au bénéfice de l'humanité.



Lin Tang-yu

(Indépendant/neutre)

Riche esthète, voyeur, sadique et opiomane, 83 ans

Lin Tang-Yu est un vieil homme de 83 ans, très peu recommandable, au regard perçant et mauvais, révélateur de son penchant pour le sadisme. Ce n'est pas un adorateur car il a une très haute idée de lui-même – bien qu'il sache que d'autres sont plus forts ou mauvais que lui, mais ses nombreux contacts à travers le monde lui permettent de se donner une importance qu'il n'a pas en réalité au regard des véritables cultes. Il reste cependant un adversaire très dangereux pour les investigateurs.

Le pervers M. Lin, de la ville de Guilin, possède une vaste collection d'ouvrages du Mythe. Un jour de chance, Jack Brady (un éternel veinard, semble-t-il) l'a soulagé d'une pièce très importante, les Sept Livres cryptiques de Hsan. Lin veut récupérer ce rouleau de parchemin et son séjour à Shanghai n'a pas d'autres motifs. Il connaît l'Ordre de la Femme Boursouflée et préfère donc ne pas s'y frotter, mais il ne craindrait pas d'en tirer parti si les circonstances s'y prêtaient.

Les égorgeurs de Lin ont passé la ville au peigne fin. Ils gardent McChum et quantité d'autres bars à l'œil. L'Ordre de la Femme Boursouflée bénéficie des mêmes attentions et ils surveillent de près l'entrepôt, le yacht et la maison de Ho Fong. Dans ces conditions, les visites chez Ho, et surtout les questions sur Jack Brady, peuvent rapidement faire repérer un groupe d'Occidentaux et lui valoir les cruelles attentions de Lin.

Pris en filature, les investigateurs peuvent repérer les agents de Lin sur une réussite de **Trouver Objet Caché** avec un dé malus. S'ils sont suivis jusqu'à leur hôtel, leurs chambres sont bientôt ravagées par les sbires de Lin qui emportent tous les articles hors du commun : bijoux, vieux livres, statuettes, etc.

À l'inverse, les investigateurs peuvent suivre les agents de Lin jusqu'à leur quartier général à Shanghai, une grande bâtisse sur Yu-yuan Road.

FOR	50
DEX	70
POU	80
CON	50
APP	65
EDU	80
TAI	50
INT	80

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 3
Santé mentale : 0
Points de magie : 16

Combat
• Esquive 35 % (17/7
Laisse le personnel s'en occuper.

Compétences

Anthropologie	35 % (17/7)
Archéologie	30 % (15/6)
Baratin	90 % (45/18)
Bibliothèque	35 % (17/7)
Discrétion	60 % (30/12)
Dresser les singes	95 % (47/19)
Esthétisme et sadisme	75 % (37/15)
Histoire	35 % (17/7)
Mythe de Cthulhu	15 % (7/3)
Occultisme	65 % (32/13)
Persuasion	80 % (40/16)
Psychologie	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	45 % (22/9)
Arabe	35 % (17/7)
Cantonais	75 % (37/15)
Grec classique	20 % (10/4)
Japonais	45 % (22/9)
Mandarin	90 % (45/18)
Russe	20 % (10/4)
Sanskrit	40 % (20/8)
Tibétain	40 % (20/8)

- **Si les investigateurs sont en possession des *Sept Livres cryptiques de Hsan*** : Lin exige la restitution du parchemin. S'ils ne l'ont pas encore, il négocie une restitution future. *Les Sept Livres cryptiques de Hsan* sont indiscutablement sa propriété (quoique… le précédent propriétaire est mort bien soudainement…) et le vieux mandarin n'est pas prêt à les racheter. Il peut prétendre le contraire, mais ce sera pour s'en emparer par la force. Si le parchemin est détenu par une troisième partie qu'il est nécessaire d'attaquer, Lin propose certains de ses hommes comme troupe d'assaut. Ces bandits servent loyalement les investigateurs jusqu'à la récupération du rouleau et se retournent ensuite contre eux avant de filer avec le butin.
- **S'ils sont vendeurs d'un article rare** : si ses hommes de main n'ont pas réussi à dépouiller les investigateurs, Lin se décide peut-être à marchander une pièce de choix. Il peut même la payer un bon prix mais ce n'est qu'une ruse. À la nuit tombée, il envoie l'un de ses singes tueurs, ou les deux, reprendre l'argent et réduire le vendeur au silence, ainsi que ceux qui peuvent avoir eu vent de la transaction.
- **S'ils comptent une jolie femme dans leur rang** : Lin profite de la conversation pour l'observer. Il prétend réfléchir à ce qui lui est dit ou demandé et finit par indiquer qu'il doit considérer la chose. Il réclame un peu de silence et gagne une autre partie de la salle. Là, il se livre à l'antique rituel du Yi Jing avant d'interpréter la position des tiges par un mensonge : « *Hmm. Hsiao Ch'u. Neuf au sommet* ». Il prend l'un des antiques rouleaux de parchemin posés sur une petite table de laque et lit :

« *Avec les pluies, vient le repos, L'accord entre nature et personnalité. Seuls les efforts ostensibles peuvent inquiéter la femme supérieure, Car elle est plus forte quand la lune est presque pleine. Mais si les hommes supérieurs s'obstinent, le malheur arrive.* »

D'après Lin, l'interprétation est évidente. Il doit se mettre en accord avec le destin et respecter les prescriptions de l'hexagramme. « Vous, ma chère », dit-il à la femme qui l'attire, « vous devez venir ici demain soir. Essayez de ne pas être vue. Nous pourrons alors parvenir à un arrangement. Vos amis ne peuvent pas vous accompagner car l'hexagramme établit que leur présence garantirait notre échec. » Il accueille les protestations des investigateurs avec intransigeance. Il faut suivre les directives de l'oracle, ou tout est perdu. Rien ne peut le faire changer d'avis.

Si la belle investigatrice vient au rendez-vous, elle est droguée et embarquée dans l'un des avions de Lin jusqu'à son palais de Guilin. Les femmes ainsi capturées pour son harem sont généralement transportées clandestinement dans des jarres funéraires. Si les investigateurs surveillent la maison, ils peuvent observer les allées et venues d'une voiture fermée et d'un camion. C'est le camion qu'ils doivent suivre s'ils veulent découvrir où leur amie est emmenée. Si elle décline l'invitation, les hommes de main de Lin organisent un enlèvement mais n'insistent pas en cas d'échec.

Si le piège du mandarin a fonctionné, il réconforte les investigateurs inquiets. La jeune femme est bien sortie par

une porte dérobée, comme l'oracle le conseillait. Mille regrets ! Ses hommes vont fouiller toute la ville à sa recherche. Ils ne la retrouveront jamais et les affaires de Lin le rappelleront bientôt à Guilin, d'où il ne reviendra pas.

Gardez à l'esprit que Lin Tang-yu n'hésitera pas à collaborer avec l'Ordre de la Femme Boursouflée pour arriver à ses fins. Un entretien avec Ho Fong peut donc très bien avoir lieu. Ces deux hommes n'ont, en revanche, aucune raison de coopérer avec Isoge Taro ou ses agents. Le valeureux Japonais risque fort de trouver la mort avant la fin de son enquête.

Ce que sait Lin Tang-yu

- Il a une bonne connaissance du panthéon du Mythe de Cthulhu. Sa collection à Guilin contient nombre d'ouvrages en rapport avec le Mythe et son réseau privé de renseignement le tient informé des activités des adorateurs chinois de Nyarlathotep.
- Il sait que l'Ordre de la Femme Boursouflée célèbre ses rites sur l'île du Dragon Gris. Cet Ordre vénère un avatar du dieu que les investigateurs appellent Nyarlathotep et Ho Fong en est le Grand Prêtre. Il sait aussi qu'un puissant sorcier, Carl Stanford, s'est installé chez cet homme. Il ignore tout de Sir Aubrey.
- On murmure qu'une puissante machine est en construction sur l'île. Lin n'a rien pu apprendre de plus et suppose donc que la rumeur est sans fondement.
- Il sait que Jack Brady a volé les *Sept Livres cryptiques de Hsan* et aussi qu'il est recherché par l'Ordre, mais il n'en connait pas les raisons. Son amie Choi Mei-ling a disparu mais Lin ignore où elle se trouve.

Les connaissances du mandarin sur l'occulte et le Mythe lui apportent une protection certaine. Il connaît aussi très bien l'Asie. Il a dressé, dès leur enfance, ses deux gorilles blancs à tenir le rôle de gardiens et la chose pourrait être liée au célèbre culte congolais du Gorille blanc (voir le chapitre *Le Kenya* et la section concernant Neville Jermyn, p. 65). Il a une affinité avec tous les singes et se croit capable de dresser n'importe quel spécimen. Lin est le frère d'un important seigneur de la guerre du Guangxi rallié à Chiang Kaï-chek.





Les sbires de Lin Tang-yu

Fanatiques !, 35 ans

FOR	75
DEX	80
POU	70
CON	70
APP	60
EDU	50
TAI	60
INT	65

Points de vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 9
Santé mentale : 45
Points de magie : 14

Combat

- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Matraque de l'École du Singe*
  1D3 + 1D4 points de dégâts (Étourd.)
  (haches) 75 % (37/15
  Hachette du Singe *1D6+1 (E) + 1D4 points de dégâts*
  (Lancer) 50 % (25/10)
  Fléchettes** *1D3 (E) + 1D4 /2 points de dégâts*

* Matraque de l'École du Singe : Si attaque discrète, inconscience de la cible en cas de réussite ; passé l'effet de surprise, cette matraque particulière perd son intérêt dans la mêlée et n'inflige plus que 1D3 points de dommages.

** Fléchettes : Elles peuvent être enduites de poison (15 %) ou de somnifère (85 %). Le poison est distillé à partir de venin de serpent (poison Fort). Quand la victime n'y résiste pas, elle meurt en quelques minutes. Si le test opposé de CON est réussi, la victime reste malade pendant plusieurs heures et voit toutes ses compétences diminuer de moitié.

Le somnifère (poison **Léger** à **Fort**, suivant le dosage) est appelé Argent fragile. Si le test de CON est défavorable à la victime, elle s'endort en une minute. S'il est réussi, elle est sonnée et deux dés malus en DEX pendant 1D6 minutes.

Gorilles

Les deux gorilles décrits ci-dessous font partie des gardes du corps de Lin Tang-yu. Ce sont deux gorilles blancs venant d'Afrique. Ils sont plus intelligents que la moyenne des animaux et obéissent aveuglément à leur maître.

Tun-Tun

Le plus gros des gorilles

Tun-Tun est l'un des gorilles de Lin Tang-yu. Son physique est impressionnant, pas tant en hauteur qu'en largeur. Il déploie une force impressionnante comme seuls les animaux savent le faire.

FOR	150
DEX	90
POU	40
CON	75
TAI	100
INT	35

Points de vie : 17
Impact : + 2D6
Carrure : + 3
Mouvement : 8
Points de magie : 8

Combat
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Tun-Tun peut frapper ou mordre mais il tentera aussi de saisir la victime et de l'écraser entre son torse et ses bras. *Étreinte (manœuvre)* : Tun-Tun étreint sa victime et l'écrase. La victime subit chaque round l'impact de 2D6 automatiquement mais peut se libérer par un test opposé de FOR contre FOR.

- Esquive 45 % (22/9)
- Combat rapproché 50 % (25/10)
  1D6 + 2D6 points de dégâts
  Étreinte (manœuvre)
  2D6 points de dégâts à chaque round.

Protection : 2 points de cuir
Perte de santé mentale : 0

Compétences

Discrétion	75 % (37/15)
Intimidation	80 % (40/16)
Sauter	70 % (35/14

Ping

Le plus petit des gorilles

Ping est le plus petit des gorilles de Lin Tang-yu. Il est tout le contraire de Tun-Tun : petit et fluet. Il est d'une agilité remarquable et ne cesse de harceler ses ennemis d'attaques rapides avant de se retirer, puis de recommencer inlassablement.

FOR	110
DEX	90
POU	90
CON	70
APP	00
EDU	00
TAI	90
INT	35

Points de vie : 16
Impact : + 1D6
Carrure : + 2
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 18

Combat
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Ping attaque au corps à corps.

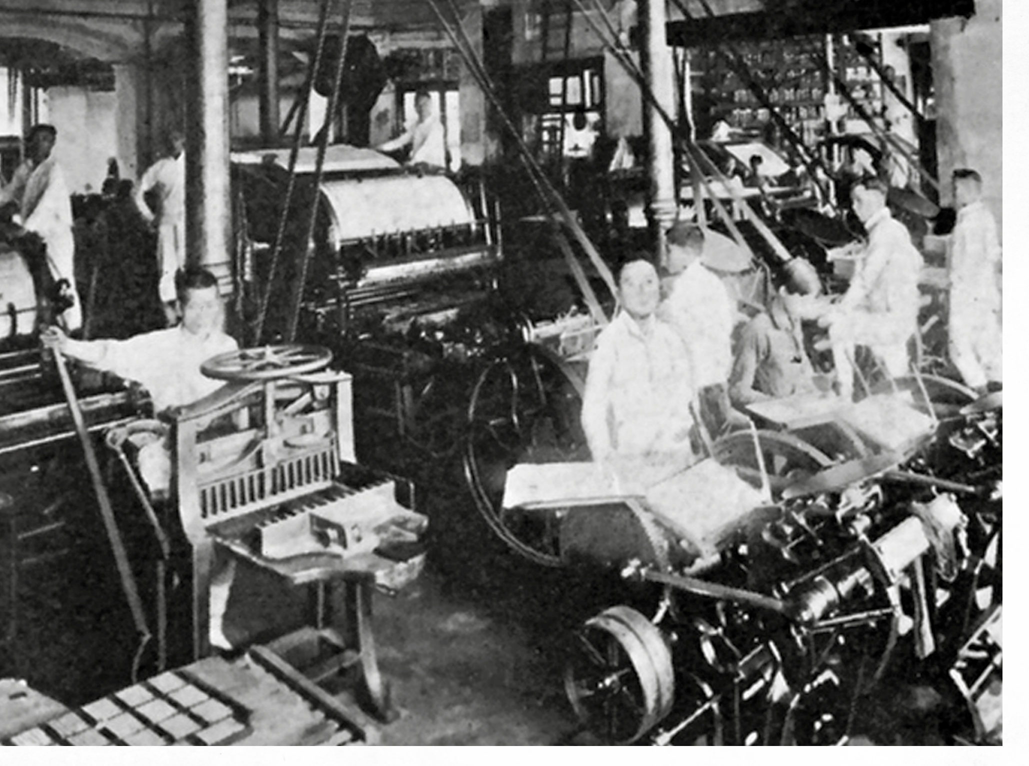
- Combat rapproché 45 % (22/9)
  1D6 + 1D6 points de dégâts
- Esquive 65 % (32/13)

Protection : 2 points de cuir
Perte de santé mentale : 0

Compétences

Discrétion	85 % (42/17)
Lancer	40 % (20/8)
Sauter	90 % (45/18)





Le Courrier de Shanghai

Le Courrier de Shanghai est un quotidien bilingue anglais-chinois qui tire à quelques 30 000 exemplaires. Fidèle soutien de la finance et de la fortune (des chrétiens européens), il est malgré tout respecté dans tout l'Extrême-Orient pour son exactitude. Il ne dépasse généralement pas les douze pages.

Les archives du *Courrier de Shanghai* peuvent être consultées au siège, à la bibliothèque publique de la colonie et dans d'autres bibliothèques. Il faut une journée pour passer en revue tous les numéros à partir de 1919, date du départ de l'expédition Carlyle. Trois articles récents attirent l'attention des investigateurs en suggérant la présence de « monstres ».

Utilité de ces documents : chacun de ces articles est susceptible de conduire les investigateurs à Jack Brady. Les événements violents qu'ils décrivent suggèrent que Brady est, ou était récemment, en grand danger.

Autres renseignements glanés au *Courrier*

Les investigateurs remarquent aussi une série de meurtres : les victimes sont toutes tuées de la même manière et retrouvées les bras sectionnés du corps. Aucun instrument tranchant n'est jamais découvert sur les lieux des crimes. Le protocole des meurtres s'avère le seul point commun entre les victimes, si l'on excepte leur pauvreté et absence de relations. On parle d'un fou ou d'un culte secret. Depuis un certain temps, on retrouve jusqu'à deux cadavres par mois.

Six mois avant l'arrivée des investigateurs, un court article signale qu'une immense vague a submergé un chalutier à proximité de l'île du Dragon Gris. L'unique survivant jure que la vague a frappé sans prévenir, alors que la mer était calme.

Aide de jeu SH-04 - L'étrange encart publicitaire d'un astrologue

L'étrange encart publicitaire d'un astrologue publié, en anglais et en chinois, par le *Courrier de Shanghai* le jour de l'arrivée des investigateurs. (page 80)

Utilité de ce document : cette publicité n'est en aucune façon liée aux projets de Nyarlathotep ou à Jack Brady, mais ses hameçons pourraient bien ferrer les investigateurs. Ceux-ci devraient aussi noter l'adresse, la même rue que l'entrepôt de Ho Fong. Si les joueurs décident qu'elle mérite une petite enquête, leurs investigateurs vont avoir affaire à L'armoire à démons de Monsieur Lung (cf. les fausses pistes page 81).

Aide de jeu SH-05 - Le Club des navigateurs partiellement détruit

Le Club des navigateurs partiellement détruit, un article publié par *Le Courrier de Shanghai* six semaines avant l'arrivée des investigateurs (page 80).

Utilité de ce document :

(1) : Un examen des lieux, accompagné d'une réussite de **Sciences (géologie)** ou **Mécanique**, ne décèle aucune trace de sape ou de glissement de terrain.

(2) : Une réussite de **Chance** permet de retrouver l'un des ivrognes cités dans l'article. Il décrit les créatures concernées comme des pieuvres sur pattes.

(3) : Une réussite d'INT révèle l'identité de l'occupant de la chambre touchée directement par l'effondrement. Il s'agit d'un Américain, « John Smith », qui a disparu sans laisser d'adresse.

(4) : Si les investigateurs possèdent une photographie de Jack Brady, le personnel du Club des navigateurs reconnaît sur celle-ci le fameux « John Smith »

Aide de jeu SH-06 - Incendie sur Chin-lang Road

Incendie sur Chin-lang Road, un article publié par *Le Courrier de Shanghai* quatre semaines avant l'arrivée des investigateurs (voir page 80).

Utilité de ce document :

(1) : S'ils consultent le rapport météo de ce même numéro, la journée concernée est décrite comme très humide et sans un souffle d'air : des conditions peu propices aux sauts de flammes, encore moins aux incendies.

(2) : Le jardin se trouve juste derrière le temple des dieux de la ville. Le bonze du temple ne sait pas pourquoi les moines se sont retrouvés dans le jardin. En revanche, il reconnaît Jack Brady sur une photo : le religieux l'a vu discuter un certain temps avec les moines.

Aide de jeu SH-07 - Meurtres sur Lantern Street

« Meurtres sur Lantern Street », un article publié par *Le Courrier de Shanghai* deux jours avant l'arrivée des investigateurs (voir page 80).

Utilité de ce document :

(1) : Le bâtiment où les meurtres ont été perpétrés se trouve juste à côté du Tigre Trébuchant. Une visite sur place montre qu'il s'agit d'une des nombreuses maisons de Filles Fleurs (autre surnom donné aux prostituées) du quartier. Si les investigateurs frappent à la porte, ils sont accueillis par plusieurs de ces dames. La patronne, Madame Gee, est une femme autoritaire : elle ne daigne leur parler que contre indemnité, l'équivalent de 1D10+10 dollars d'argent mexicains.

Elle leur montre la salle du meurtre en l'état : meubles éclatés et murs, plancher et plafond éclaboussés de sang. Elle ne sait rien. Elle n'était pas là et a d'autres choses à faire. Elle ressent toute offre d'argent supplémentaire comme une insulte et appelle deux immenses videurs coréens qui menacent de châtrer les importuns ou de les priver de descendance par un autre moyen.

Liu Chen-dai

(Indépendant/neutre)

Témoin, *35 ans*

Liu Chen-dai, qui habite sur Brillant Poppy Lane, a été le témoin d'un incendie qui a tué trois moines. Monsieur Liu a vu une flamme poursuivre des hommes comme si elle était vivante et il est capable de reconnaître Jack Brady, qui est l'individu d'origine européenne qu'il a aperçu sur les lieux.

FOR	60
DEX	45
POU	40
CON	65
APP	45
EDU	30
TAI	65
INT	50

Points de vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 45
Points de magie : 8

Combat
• Esquive 22 % (11/4)

Compétences
Décrire avec ses mots ce qu'il a vu 55 % (27/11)

Langues
Anglais 05 % (2/1)
Mandarin 55 % (27/11)

Meurtres sur Lantern Street

La police nous informe que deux meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, « après minuit » la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées : Miss Reparita Wong, résidant à cette adresse, et M. Chin Hsi-chou, dont l'adresse est encore inconnue à l'heure où nous mettons sous presse.
L'inspecteur de police Chong souligne la violence exceptionnelle de ces meurtres. Il adresse un appel à renseignements à tous ceux qui connaissaient Miss Wong ou M. Chin.
Même les habitués de Lantern Street, qui ne sont pourtant pas réputés pour leur sensibilité, ont été choqués par la cruauté de ces assassinats. Une des témoins était si perturbée qu'elle a décrit le tueur comme une chauve-souris géante.

Courrier de Shanghai

Aide de jeu SH-07 - Meurtres sur Lantern Street

(2) : Sur une réussite d'INT, l'un des investigateurs se confond en excuses et demande à rencontrer les employées. L'une d'elles, Jade Tremblant, leur apprend que la fille qui occupait cette pièce a été vendue à une autre maison (140, Lantern Street) la veille du meurtre. Elle insistait pour garder un Américain (« John ») dans sa chambre, un homme que Madame Gee n'aimait pas. Jade reconnaît « John » sur la photographie de Jack Brady. Son amie s'appelle Choi Mei-ling. Allégresse Magenta, la fille qui affirme avoir vu une chauve-souris géante, est à l'hôpital en état de choc.

Les étoiles sont propices !

Ne vous laissez pas écraser par un sombre destin !

Qu'importe si des ennemis malveillants détiennent les connaissances secrètes qui vous manquent ! La réponse est dans les étoiles ! Consultez la Tige Céleste et la Branche Terrestre. Un avenir des plus propices est garanti !

Rencontrez le Célèbre Astrologue de Shanghai, M. Lung, 129 Kaoyang St. Avant 22 heures, sans rendez-vous.

Aide de jeu SH-04 - L'étrange encart publicitaire d'un astrologue

Incendie sur Ching-ling Road

Trois moines ont péri dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne. Un brasero renversé serait à l'origine du sinistre.
Les victimes n'ont pas encore été officiellement identifiées, mais nous savons de source sûre qu'il s'agit de trois érudits respectés du T'ang, des Cinq Dynasties et de la littérature Sung, une énorme perte pour la culture chinoise.
Des témoins oculaires ont indiqué que ce feu nocturne a littéralement bondi d'un premier pavillon en flammes vers un second où les moines s'étaient réfugiés. « Un nuage de feu volait derrière eux », précise Liu Chen-dai, un résident de Brillant Poppy Lane.
On a vu un Européen quitter le jardin pendant l'incendie. La police requiert respectueusement son aide pour l'enquête à venir.

Courrier de Shanghai

Aide de jeu SH-06 - Incendie sur Chin-lang Road

Le Club des navigateurs partiellement détruit

Le Club des Navigateurs s'est en partie effondré la nuit dernière. La façade sur le fleuve a subi d'importants dégâts, « plus de 8 000£ » selon les assureurs.
Il semble qu'aucune victime n'est à déplorer.
Selon un avis d'expert non confirmé, des infiltrations auraient miné la partie du quai où se dresse le célèbre club et provoqué son effondrement.
Des ivrognes assemblés sur la berge jurent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve juste avant la catastrophe. Leurs élucubrations ont entrecoupé le dangereux travail de dégagement des décombres d'un moment de détente bienvenu.

Courrier de Shanghai

Aide de jeu SH-05 - Le Club des navigateurs partiellement détruit

(3) : Le tenancier du 140, Lantern Street joue les « docteurs » taoïstes et sa robe est brodée de symboles dénués de sens. Il se montre très intéressé quand les investigateurs demandent Choi Mei-ling. « *Cette putain s'est enfuie* », hurle-t-il. « *Je l'avais payée cher ! Je la traitais bien !* » Ils n'obtiendront rien d'autre de cette fripouille.

(4) : Allégresse Magenta se trouve dans un hôpital chinois voisin. Elle est complètement traumatisée et risque de le rester des mois encore. Les investigateurs n'en obtiennent que des balbutiements, à moins qu'ils ne lui montrent l'image d'une horreur chasseresse ; la malheureuse se met alors à hurler et continue bien après leur départ.

(5) : Sur une réussite d'INT, un investigateur jette un coup d'œil aux rubriques nécrologiques des jours précédents. Il retrouve l'annonce des funérailles de M. Chin Hsi-chou et son adresse, un petit appartement aux limites de la vieille ville. S'ils interrogent ses voisins, les investigateurs apprennent que tous l'aimaient et le respectaient, même si son faible pour les Filles Fleurs était connu de tous. Tous supposent qu'il a dû se trouver au mauvais endroit, au mauvais moment : ils ont raison.

La « procédure habituelle » à laquelle Jack Brady fait référence concerne les visites de Chu à une maison de thé. Chaque matin, il y commande du thé et des biscuits. S'il y a un message, il est inscrit sur le papier de riz disposé sous les biscuits. Chu est alors censé manger le message avec le reste de son petit déjeuner et retourner à ses occupations. Isoge sait que cette maison de thé est inscrite à l'emploi du temps de Chu, mais ne connaît pas son importance. Si Chu contact les investigateurs, il leur donne rendez-vous à la maison de thé, le Matin d'automne.

Chu prétend être gardien d'entrepôt, mais c'est Action Sincère qui verse son salaire. Ancien policier, il a connu Jack Brady quand celui-ci jouait les agitateurs dans une campagne anti-corruption. Engagé par Sung Lee après son départ de la police, il a recruté à son tour Jack Brady qui vivait déjà dans la clandestinité. Il connaissait son expérience, sa compétence et sa largeur d'esprit en matière d'éthique. Quand Brady lui a fourni les preuves des horribles activités de l'Ordre, il lui a garanti l'aide d'Action Sincère pour une attaque contre le quartier général du culte. Brady et ses amis militants ne savent pas vraiment ce qui se trame sur l'île du Dragon Gris, ni quelles forces terribles défendent la place.



Incendie sur Lantern Street

Fausses pistes : L'armoire à démons de Monsieur Lung

Où les investigateurs croisent le chemin du châtiment céleste et apprennent que les simples humains ne peuvent flouer le plus rusé des chats.

Cette courte aventure n'est qu'une fausse piste, un contrepoint au combat déterminé des investigateurs contre le Dieu Sombre, bien qu'ils puissent en profiter pour se faire tuer dans des circonstances insolites. Erreurs sur la personne, réactions bouffonnes et chats de comédie y côtoient des éléments plus traditionnels : mysticisme chinois, meurtres et traîtrises. Considérez cet intermède comme une farce noire.

M. Lung est un astrologue professionnel et un pratiquant des arts magiques chinois. Ses mauvaises manières et sa curiosité inconsidérée ont irrité les puissances célestes. Un démon a donc été chargé de traduire Lung devant leur justice. Mais l'astrologie chinoise vise justement à prévoir ces moments de la vie où les forces surnaturelles vous sont hostiles. M. Lung sait qu'un ou plusieurs démons doivent venir aujourd'hui et il est prêt à les accueillir. Il s'attend à voir ses visiteurs adopter une forme incongrue, des étrangers particulièrement bizarres, certainement. Malheureusement pour les investigateurs, c'est en ce jour fatidique qu'ils rendent visite à M. Lung.

Introduction des investigateurs

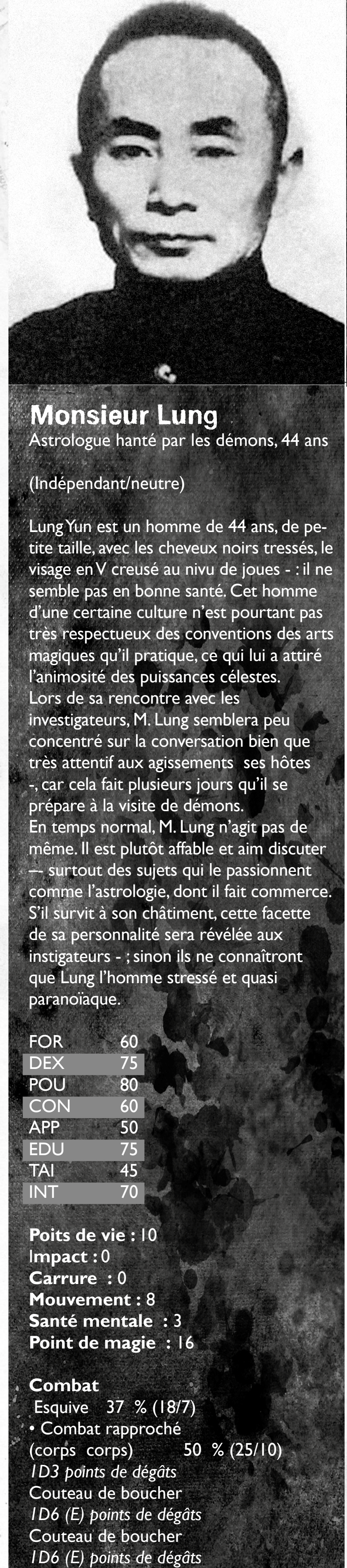
Les investigateurs ne peuvent être attirés dans cette aventure que par la publicité que M. Lung a fait insérer dans le Courrier (cf. Aide de jeu SH-04 ci-contre). S'ils ne s'intéressent pas aux journaux ou négligent d'enquêter sur cette annonce commerciale, le destin de M. Lung dépendra uniquement des étoiles..

La maison de M Lung

M. Lung vit sur la rive nord du Huangpu, à deux pâtés de maisons (à l'Est) de l'entrepôt de Ho Fong. Son petit appartement occupe tout le rez-de-chaussée d'un bâtiment à deux étages. Les cinq pièces comprennent un séjour en façade, un petit bureau pour les lectures astrologiques, une chambre, une salle de bains et un débarras surélevé à l'arrière. C'est dans ce dernier qu'est conservé le piège à démons ainsi que tout un bric-à-brac. Ce capharnaüm sent l'encens et le chausson brûlé.

Le chat sur le seuil

Sur la marche extérieure, un chat siamois miaule pour entrer. Il ne cesse d'apparaître aux diverses fenêtres de la maison, se répandant en miaulements éperdus jusqu'à ce qu'on le laisse entrer. Cela pourrait alerter les investigateurs sur sa nature démoniaque mais il s'agit d'un comportement très normal pour un siamois. Lung ne l'a jamais vu et suppose que c'est un chat du voisinage ; les animaux de compagnie ne sont pourtant pas encore à la mode.



Monsieur Lung

Astrologue hanté par les démons, 44 ans

(Indépendant/neutre)

Lung Yun est un homme de 44 ans, de petite taille, avec les cheveux noirs tressés, le visage en V creusé au nivu de joues - : il ne semble pas en bonne santé. Cet homme d'une certaine culture n'est pourtant pas très respectueux des conventions des arts magiques qu'il pratique, ce qui lui a attiré l'animosité des puissances célestes.
Lors de sa rencontre avec les investigateurs, M. Lung semblera peu concentré sur la conversation bien que très attentif aux agissements ses hôtes -, car cela fait plusieurs jours qu'il se prépare à la visite de démons.
En temps normal, M. Lung n'agit pas de même. Il est plutôt affable et aim discuter — surtout des sujets qui le passionnent comme l'astrologie, dont il fait commerce. S'il survit à son châtiment, cette facette de sa personnalité sera révélée aux instigateurs - ; sinon ils ne connaîtront que Lung l'homme stressé et quasi paranoïaque.

FOR	60
DEX	75
POU	80
CON	60
APP	50
EDU	75
TAI	45
INT	70

Poits de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 3
Point de magie : 16

Combat
Esquive 37 % (18/7)
• Combat rapproché (corps corps) 50 % (25/10)
1D3 points de dégâts
Couteau de boucher
1D6 (E) points de dégâts
Couteau de boucher
1D6 (E) points de dégâts

Compétences

Arts et métiers (hooscope)	90 % (45/18)
Dicrétion	85 % (42/17)
Lire dans les astres	90 % (45/18)
Ocultisme	80 % (40/16)
Science (astonomie)	40 % (20/8)
Trouver Objt Caché	75 % (37/15)
Langues	
Anglais	45 % (22/9)
mandarin	90 % (45/18)

Monsieur Lung

Il est petit, mince et généralement affable. Aujourd'hui, cependant, il a du mal à conserver son calme et sa raison devant l'imminence du destin. Quand les investigateurs se présentent, il est convaincu qu'ils sont les démons attendus, qu'ils viennent pour le détruire et escorter son âme dans l'autre monde. Il ne voit dans leur comédie d'amateurs en chinoiseries que l'habituelle cruauté des démons.

Les visiteurs jouent avec lui, espérant trouver le défaut de sa garde et prolonger à plaisir son agonie. En retour, il affiche une politesse désespérée alors même qu'il projette leur destruction. Il discute éventuellement astrologie avec eux et se prétend disposé à établir leurs horoscopes. Il est prêt à n'importe quelle comédie pour retarder leur attaque finale et gagner le temps qui lui permettra de les annihiler. S'il est acculé ou contraint de se confesser, M. Lung reproche à ses démons leur cruauté insigne. Il laisse échapper toute l'histoire sans jamais douter que les investigateurs sont bien ses tortionnaires. Ce n'est que ligoté, ou confronté au véritable démon, qu'il renonce à ses projets meurtriers.

L'art de M Lung

La notion d'une destinée inscrite dans les cieux dès la naissance s'accorde bien avec le fatalisme traditionnel chinois. Le cycle animalier de douze ans est la facette la plus connue de l'astrologie chinoise. Il est généralement associé à des interprétations du même niveau que les pages astrologiques des journaux, des oracles qui ne reflètent guère les travaux des vrais astrologues. La branche étudiée par Lung, le Zi Wei Dou Shu, l'astrologie de l'Étoile pourpre, est terriblement complexe et ardue. Elle prend en compte la constellation animale de l'heure, du jour, du mois et de l'année de naissance et les divers châteaux ou palais où peuvent apparaître les étoiles propices ou funestes. Les praticiens compétents sont très recherchés.

Les défenses de M Lung

L'astrologue fourvoyé emploie successivement divers moyens de défense contre ses adversaires démoniaques. Chaque nouvel échec de ces protections surnaturelles vient augmenter son désespoir. Quelle puissance peuvent avoir ces démons ? Les défenses sont décrites ci-dessous dans l'ordre de préférence de Lung. Il y recourt l'une après l'autre et l'indifférence des investigateurs ne fait que redoubler son trouble et son angoisse.

Présentez clairement chaque défense sans toutefois trop insister, afin que le sens caché des actions de M. Lung ne soit pas immédiatement apparent aux joueurs.

Si le vrai danger, Wu le Chat-Démon, affronte ces protections, il doit vaincre le pouvoir de chacune d'elles par un test opposé ou s'enfuir en piaillant de la maison. Tant qu'il l'emporte, elles n'ont aucun effet sur lui. Une fois chassé, il continue d'apparaître aux portes et fenêtres, alternant miaulements bruyants et feulements sinistres. Démon très tenace, il n'est pas pressé d'annoncer son échec à la Cour Céleste.

Tigres de papier : Les tigres offrent une bonne protection contre les démons que les esprits de la maison ne peuvent repousser. Les démons qui réussissent à entrer nécessitent sans doute une bonne dose de tigres. Ceux-ci décorent l'entrée, dessinés sur des bandes qui font penser à du papier tue-mouches. Test opposé du POU de Wu le Chat-Démon contre 70.

Feng shui : La répartition des objets dans une pièce est cruciale. Bonne disposition et bonne fortune vont de pair et, surtout, nombre de démons ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite. Des obstacles judicieusement placés peuvent les bloquer et les obliger à partir. Divers cloisonnages et paravents occupent donc des emplacements stratégiques dans l'appartement et les chaises sont étrangement réparties. M. Lung est particulièrement consterné si ceux qu'il prend pour des démons déplacent tranquillement le mobilier gênant, affichant ainsi un mépris total pour les pouvoirs du feng shui. Cette protection oppose un POU de 60 à Wu le Chat-Démon.

Amulettes : Des charmes et des amulettes, pour la plupart en bronze, sont suspendus en divers emplacements. M. Lung fait son possible pour que les investigateurs en approchent ou les touchent. POU de 55 contre Wu le Chat-Démon.

Épée de pièces : Une épée dont la lame et la garde sont ornées de pièces chinoises est suspendue au-dessus de la chaise où les clients de M. Lung écoutent ses lectures astrologiques. Il



y attire les investigateurs, certain que l'épée mettra ces démons arrogants en fuite. Pendant l'entretien, il lui est difficile de se concentrer sur autre chose que l'épée, tant il est impatient de voir son pouvoir agir. POU de 75 contre Wu le Chat-Démon.

Chaussons enflammés dans un : Cette protection est surtout conseillée pour les enfants, mais Lung utilise tous les moyens disponibles. Les chaussons de soie ont beaucoup servi et la puanteur qu'ils dégagent en brûlant est insupportable. M. Lung ne les pose sur les braises qu'une fois constaté l'échec des protections précédentes. POU de 80 contre Wu le Chat-Démon.

Corruption : Les billets de banque de l'enfer ne coûtent que quelques piécettes la liasse dans le monde ordinaire, mais tout le monde connaît la valeur inestimable que leur prêtent les démons et esprits. M. Lung en laisse tomber des poignées devant les investigateurs qui risquent de les prendre pour argent comptant, sauf réussite de Trouver Objet Caché. Imaginez leur surprise quand l'astrologue, encouragé par cet intérêt, brûle les billets pour consacrer l'offrande. POU de 85 contre Wu le Chat-Démon.

Cette tradition des billets est toujours respectée. On trouve encore dans les magasins fréquentés par une clientèle chinoise des billets prétendument émis par la Banque de l'Enfer.

L'armoire

Cette armoire est un piège à démons, le chef-d'œuvre de M. Lung. Elle représente de longues heures de travail et un investissement inlassable de centaines de points de magie. Il est impossible de la reproduire à moins d'être un spécialiste de l'occultisme oriental et nous ne décrirons donc pas sa création. Le démon doit y être installé par des moyens ordinaires, ce qui constitue un point faible. M. Lung n'hésite pas à utiliser la supercherie, les drogues (poison fort pour endormir les investigateurs, versée dans le thé) ou la force.

L'armoire est conçue pour piéger le démon et absorber son POU. Chaque minute, effectuez un jet en opposition entre le POU de l'armoire (85) et le POU du démon (95) ; chaque réussite de l'armoire absorbe 1D6×5 points de POU du démon. L'intérieur de l'armoire est doublé de miroirs : les démons chinois les craignent et ne les brisent jamais. Une fois son POU intégralement drainé, le démon doit regagner l'autre monde et ne jamais revenir.

Contrairement aux autres, ce piège anti-démons représente un danger pour les investigateurs. Les humains subissent en effet les mêmes pertes, (1D6×5 points par minute). La perte de POU occasionnée est permanente. Quand le POU d'un investigateur atteint 0, ce dernier meurt, ne laissant qu'une enveloppe flétrie et une odeur de moisissure.

L'armoire, tout en bois laqué et en jade, est très solide. La serrure extérieure se verrouille automatiquement quand on referme le meuble. Lung garde l'unique clé dans son bureau d'astrologue. L'armoire et la serrure ont une FOR de 125 – reste que les humains n'ont pas la même attitude que les démons vis-à-vis des miroirs.

Si les investigateurs brisent l'armoire, Lung, complètement terrorisé, pourrait les attaquer avec un couteau de boucher.

Le Chat-Démon

Le Chat-Démon apprécie grandement le spectacle offert par Lung et les investigateurs. Il se lasse de cette distraction dès que quelqu'un meurt et passe alors à l'action. En cas de besoin, le démon doit être utilisé comme un *deus ex machina* qui sauve le groupe de la catastrophe. Si le Chat-Démon s'enfuit par trois fois devant le POU des objets défensifs de Lung, il est définitivement banni de la maison et Lung n'a plus rien à craindre.

Le démon a besoin de l'un des investigateurs, ou de Lung, pour entrer dans la maison. Il ne fera pas de mal aux investigateurs, mais il regardera avec plaisir Lung leur en faire.

Pour les caractéristiques détaillées de Wu, le Chat-Démon, voir page suivante.

Récompenses, célestes et autres

Voir Lung recevoir son châtiment des mains d'un serviteur de la Cour Céleste n'est pas vraiment réconfortant et n'apporte rien de bon à la santé mentale. Si les investigateurs aident le démon à éliminer Lung, volontairement ou pas, il leur en coûte 1/1D6 points de SAN.

Wu le Chat-Démon

Serviteur Inférieur

Wu est un Chat-Démon envoyé par les puissances célestes pour punir l'astrologue Lung. Il peut prendre deux formes, sa forme de chat qu'il utilisera en extérieur, et sa forme de Chat-Démon qu'il utilisera une fois entré chez Lung et sera prêt à finaliser sa mission.
Sa seule cible est Lung, il ne fera pas de mal à d'autres personnes à moins de devoir se défendre. Il peut même aider des individus en difficulté si nécessaire, mais cet aspect de sa personnalité ne devrait se faire jour qu'en cas de besoin absolu.

Wu
4 ans, sous sa forme de chat siamois

FOR	10
DEX	165
POU	95
CON	40
TAI	05
INT	0

Points de vie : 4
Impact : - 2
Carrure : - 2
Mouvement : 10
Points de magie : 19

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Wu peut mordre et griffer.

- Combat rapproché 60 % (30/12)
  1D3-2 points de dégâts
- Esquive 85 % (42/17)

Protection : Dès qu'il subit des dommages, il se transforme en Chat-Démon et ce, même si la blessure aurait été fatale pour un chat ordinaire.
Perte de santé mentale : 0

Compétences
Cajoler et ronronner 70 % (35/14)
Miauler 99 % (49/19)
Sauter 95 % (47/19)

Wu le Chat-Démon
Serviteur cruel et sans âge des puissances célestes

Sous sa forme démoniaque, Wu est un félin de 110 kg agressivement pansu ; ses griffes noueuses sont phosphorescentes et ses yeux traversés d'éclairs stroboscopiques exhalent une épaisse fumée.

Points de vie : 19
Impact : + 3D6
Carrure : + 4
Mouvement : 10
Points de magie : 19

Combat
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Wu peut mordre, et griffer ou bien saisir un adversaire et le laminer.
Saisir et laminer (manœuvre) : Wu saisit son adversaire de ses deux griffes antérieures, lui infligeant deux fois 1D8 + 3D6 points de dégâts. Si la proie survit, toutes ses actions physiques reçoivent un dé malus jusqu'à ce qu'il réussisse un test de FOR opposé à celle de Wu. À partir du round suivant, Wu griffe de ses pattes postérieures dans un spectacle atroce, infligeant 6D6 points de dégâts.

- Esquive 85 % (42/17)
- Combat rapproché 55 % (27/11),
  1D8 + 3D6 points de dégâts
  Laminer (manœuvre), immobilisée et maintenu,
  perte de deux fois 1D8 + 3D6 points de dégâts puis à partir du round suivant de 6D6 points de dégâts par round.

Compétences
Aplomb 90 % (45/18)
Intimider 75 % (37/15)
Railler une victime 90 % (45/18)
Retomber sur ses pattes 99 % (49/19)
Sauter 40 % (20/8)

Protection : Wu est immunisé contre les armes physiques et autres dommages naturels.
Perte de santé mentale : 2/1D10 points



Aides de jeu

Je m'appelle Jack Brady.

Vous me cherchiez, je crois. Eh bien, j'ai un peu de temps et vous avez quelques questions à me poser. À ce que j'ai compris, vous n'avez jamais pu parler à Jackson Elias. Peu importe, je vais tout vous expliquer et vous pourrez me poser vos questions ensuite.

Pour ce que j'en sais, on est tous dans une sale affaire. Plus j'en apprends, plus j'ai la trouille. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, j'espérais que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre ce culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui. C'était un ami à vous ? Enfin, je l'avais prévenu, et sans rien lui cacher. Je vous préviens donc aussi, les gars : le culte ne plaisante pas. Mais des durs comme vous le savent peut-être déjà. (Il rit.)

Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger n'amenait rien de bon. C'était vraiment une garce et elle le menait par le bout du nez. Il devait bien se rendre compte aussi qu'elle ne lui apportait rien de bon, car plus il la voyait et plus il faisait ces cauchemars de cinglé. Quand il a voulu partir en Égypte, j'ai cru que c'était une bonne chose : il ne la verrait plus et tout redeviendrait normal. C'était un ami et il m'avait sauvé la peau.

Au début, j'ai cru que tout irait bien. À Londres, c'était très chouette. C'est au Caire que Roger a recommencé avec ces rêves où il rencontrait un dieu et d'autres foutaises. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et les gentlemen qu'avait emmenés Roger se montraient encore plus cinglés que lui. Là, je me suis dit que le temps se gâtait vraiment.

Roger passait tout son temps avec les vieilleries de Faraz Najir et il ne s'arrangeait pas. Il y avait un buste en pierre noire qu'il regardait comme un zombie pendant des heures. Il y avait aussi une carte qu'il étudiait encore et encore, à croire que c'était une jolie pépée. Il a commencé à me raconter qu'il pourrait rencontrer le dieu dès qu'il aurait brisé l'Œil et ouvert le chemin.

Ce maudit docteur Huston aurait dû essayer de le calmer mais, au contraire, il l'encourageait. Alors, au cours de notre première nuit à Dhashûr, Roger s'est faufilé hors du camp et il a escaladé la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais grimpé en haut d'une pyramide ? C'est sacrément raide et Roger filait sur ce tas de roc comme un vrai singe. Jamais un coup d'œil en arrière, jamais une hésitation, c'est là que j'ai compris que le pauvre bougre était complètement fou. Mais je l'ai suivi. (Il rit de nouveau.) J'étais fou, moi aussi.

Sur les deux premiers tiers de la Pyramide Rouge, il faut escalader d'énormes blocs de pierre les uns après les autres. On dirait que des gamins se sont amusés à empiler à la va-vite des milliers de blocs géants. Les bâtisseurs des pyramides avaient lissé ce chaos d'une jolie couverture bien plane. Mais plus tard les gens ont volé les pierres de la couverture, toute la partie basse en tout cas ; les pierres du sommet étaient trop difficiles à atteindre et elles sont encore là. Mais Roger a aussi franchi ce dernier tiers comme l'éclair. Moi j'étais toujours derrière et j'avais les yeux qui me sortaient de la tête : les prises étaient vraiment rares et je n'avais pas du tout envie de dégringoler toute cette maudite pyramide.

Il y a une petite plate-forme au sommet de la pyramide. Quand Roger a été dessus, il a enfilé une espèce de tunique et commencé à faire des bruits bizarres, de vrais piaillements de dingue. Puis il y a eu cette explosion, une belle, avec toutes sortes d'échos bizarres et de hurlements, et un grand éclair rouge. J'ai arrêté de bouger pendant un moment pour être sûr que ce soit fini. Et Roger est venu me voir. Il m'a dit : « L'Œil est parti, Jack. Maintenant, nous pouvons devenir des dieux. »

Bon, ce que disait Roger, je m'en méfiais, vous comprenez, mais à côté de lui, un morceau de pierre avait été arraché et ça semblait tout frais. Lorsque j'y suis retourné le lendemain, le trou s'était rempli, à croire que la pyramide s'était réparée toute seule. Mais en bas de la pyramide, j'ai trouvé un morceau de rocher qui correspondait au trou et qui portait un signe. (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; c'est le symbole étrange dessiné en gris clair dans l'angle supérieur droit de ce document.) Maintenant, je sais ce qui s'est passé : la magie du symbole nous protégeait des serviteurs du Mal et Roger l'a délibérément détruit.

Deux jours plus tard, toute la bande – Penhew, Roger, Huston et Patty – m'a faussé compagnie. Ils ont disparu dans la Pyramide Inclinée. Certains des boys sont allés les chercher et ils sont ressortis de la pyramide en hurlant qu'elle avait mangé nos éminents scientifiques. Horreur, stupéfaction : tous les terrassiers ont commencé à décamper. Tout le site de fouille s'est retrouvé désert en moins de cinq minutes. Il ne restait plus que moi. Bien sûr, je suis entré dans la pyramide et, comme de juste, il n'y avait plus personne à l'intérieur. J'étais inquiet.

Bien plus tard, tous les disparus sont pourtant ressortis de la pyramide. D'après Roger, ils étaient allés en Égypte, la vraie Égypte, celle des pharaons. Et ce n'était pas la plus insensée de ses élucubrations. Penhew avait rajeuni de cinq ans au moins. Patty et Huston avaient eux aussi changé. Personne ne voulait rien m'expliquer et tout le monde se fichait qu'il soit devenu presque impossible d'engager des terrassiers.

Après cela, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule ; rien que j'aie jamais entendu. Puis, une nuit, Roger m'a dit qu'il allait me montrer quels pouvoirs ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde vociférait des mots et des chants étranges et Penhew battait le tambour acheté à Najir. Des créatures sont sorties du sol ; elles se sont mises à dévorer les Arabes, et Roger et

les autres ont éclaté de rire. Je n'ai pas demandé mon reste et j'ai filé en hurlant. Roger m'a retrouvé le lendemain et m'a prévenu qu'il fallait que je change d'attitude. Je savais ce que je devais au gamin et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après ça, j'ai commencé à me creuser sérieusement les méninges.

Ensuite nous sommes partis pour le Kenya et Roger m'a mis au parfum pendant le voyage. On avait trouvé un vrai dieu, disait-il, un qui dirigerait la Terre, et nous avec lui puisque nous étions ses élus. Le dieu nous avait choisis pour ouvrir la voie de son retour. Ce qu'il racontait – et ce que j'avais vu – commençait à tenir debout et je l'ai écouté très attentivement. Penhew rajeunissait et se ragaillardissait de semaine en semaine. Patty était très malade. On allait quitter Nairobi pour un trou paumé dans la montagne où il n'y avait ni fleuve, ni chemin de fer, ni télégraphe, ni police, ni personne qui puisse m'aider. J'ai compris que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et j'ai pris mes dispositions. Pendant notre dernière nuit à Nairobi, j'ai drogué Roger, piqué la caisse – tout le fric était à lui de toute façon – et je nous ai embarqués en douce sur le premier wagon de marchandises en partance pour Mombasa.

J'ai appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux ont dit que beaucoup de gens avaient été tués, mais Penhew, Huston et Patty n'étaient pas du nombre.

Enfin, pour nous tout s'est passé sans anicroche : c'est généralement le cas quand on n'est pas difficile et qu'on a les poches pleines. À Mombasa, on a débarqué avant la digue et trouvé un pêcheur qui voulait bien nous emmener à Zanzibar pour quelques dollars. Ensuite on a voyagé sur un caboteur marchand jusqu'à Durban. Là, on a teint nos cheveux et trouvé des vêtements plus convenables avant d'embarquer pour Perth.

Dans le train pour Mombasa, Roger avait réussi à dormir et, à son réveil, c'était un autre homme. Coupé de l'influence des autres, il redevenait lui-même, je crois. Je lui ai dit qu'on avait pas mal d'ennuis et qu'il fallait qu'on se cache. Je lui ai rappelé les Arabes tués en Égypte, les histoires de dieu et le reste. Il s'en souvenait tout à fait, mais on aurait dit qu'il n'arrivait pas à trouver cela important. Il comprenait quand même la situation, ceci dit. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars ont repris de plus belle et, là, il a touché le fond. Il commençait à comprendre certaines des choses qu'il avait faites.

Quand j'étais dans les marines, j'étais stationné à Shanghai et je m'étais fait pas mal d'amis là-bas. Mais quand nous avons débarqué à Hong Kong, j'ai compris que Roger n'irait pas plus loin. Il hurlait après les ombres et tout ce qui bougeait. Alors je l'ai installé sur place dans un asile – ce qui a coûté presque tout l'argent qui restait – puis je suis parti pour Shanghai. Roger mis à part, j'étais bien certain de ne jamais revoir aucun des membres de cette satanée expédition.

Et j'ai continué de le croire jusqu'au jour où, en observant le port à la jumelle, j'ai vu Sir Aubrey Penhew qui se prélassait sur le pont de la Dame noire.

Ce qu'il faut retenir du témoignage de Jack Brady

- Brady a raconté toute l'histoire à Jackson Elias.
- Carlyle a délibérément détruit l'Œil de Lumière et de Ténèbres de la Pyramide Rouge de Dhashûr.
- L'Œil de Lumière et de Ténèbres protégeait des serviteurs du Mal.
- Carlyle, Penhew, Huston et Masters ont disparu dans la Pyramide Inclinée pour en ressortir « changés ».
- Les terrassiers ont été sacrifiés à d'ignobles créatures sorties du désert.
- Brady s'est enfui de Nairobi avec Carlyle. Il a laissé ce dernier dans un asile à Hong Kong et a ensuite gagné Shanghai.
- À Nairobi, Penhew, Huston et Masters ne figuraient pas parmi les victimes du massacre de l'expédition.
- Sir Aubrey Penhew – propriétaire de la Dame noire – est à Shanghai.

Salutations Pharaon des Ténèbres, salutations Nyarlathotep, Cthulhu fhtagn, Nyarlathotep thiga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep thiga, Cthulhu fhtagn !

13 juin 1921 – J'entame enfin la tâche qui m'est assignée par mon Seigneur et Maître le Pharaon Noir. Il m'a donné mes rêves, il m'a donné l'Égypte et je le paierai de ses faveurs en lui donnant le monde des Hommes. Le pouvoir, la beauté, nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir et la beauté, la beauté d'une vie entierement vouée à mon Seigneur...

30 août 1921 – Huston a enfin envoyé les plans. Completes et fascinants. Il faudra un certain temps pour les comprendre et commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande...

7 septembre 1921 – Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous ravis. Les Profonds nous ont rejoints. Le travail commence.

15 janvier 1922 – La premiere phase est achevée. Les chargements se succedent plus rapidement maintenant. Il me faudra bientôt commencer le travail sur la tête explosive.

8 avril 1923 – Les barres sont en place, mais il nous faut plus de connaissances. Huston nous est précieux. Je n'aurais jamais cru ceci possible...

4 octobre 1923 – Le travail sur le systeme de guidage est stoppé. Huston doit atteindre un niveau plus profond et cela prendra du temps. Notre Maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux...

19 janvier 1924 – Le travail a repris dans la joie. Le jour est proche...

29 septembre 1924 – La fusée est terminée mais l'ogive me déconcerte. Je dois prier pour demander aide et conseil. Ho Fong m'avertit que quelqu'un connaît nos plans. Ce misérable Carlyle est-il toujours vivant ? Notre Maître daignera-t-il m'en parler ?

11 février 1925 – Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour, l'heure de l'Ouverture du Grand Portail. Nul ne peut s'opposer à Sa volonté. Nyarlathotep thiga, Cthulhu fhtagn !

Aide de jeu SH-03 - Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew

Les étoiles sont propices !

Ne vous laissez pas écraser par un sombre destin !

Qu'importe si des ennemis malveillants détiennent les connaissances secrètes qui vous manquent ! La réponse est dans les étoiles ! Consultez la Tige Céleste et la Branche Terrestre. Un avenir des plus propices est garanti !

Rencontrez le Célèbre Astrologue de Shanghai, **M. Lung, 129 Kaoyang St. Avant 22 heures, sans rendez-vous.**

Aide de jeu SH-04 - L'étrange encart publicitaire d'un astrologue

Le Club des navigateurs partiellement détruit

Le Club des Navigateurs s'est en partie effondré la nuit dernière. La façade sur le fleuve a subi d'importants dégâts, « plus de 8 000£ » selon les assureurs.
Il semble qu'aucune victime n'est à déplorer.
Selon un avis d'expert non confirmé, des infiltrations auraient miné la partie du quai où se dresse le célèbre club et provoqué son effondrement.
Des ivrognes assemblés sur la berge jurent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve juste avant la catastrophe. Leurs élucubrations ont entrecoupé le dangereux travail de dégagement des décombres d'un moment de détente bienvenu.

Courrier de Shanghai

Aide de jeu SH-05 - Le Club des navigateurs partiellement détruit

Meurtres sur Lantern Street

La police nous informe que deux meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, « après minuit » la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées : Miss Reparita Wong, résidant à cette adresse, et M. Chin Hsi-chou, dont l'adresse est encore inconnue à l'heure où nous mettons sous presse.
L'inspecteur de police Chong souligne la violence exceptionnelle de ces meurtres.
Il adresse un appel à renseignements à tous ceux qui connaissaient Miss Wong ou M. Chin.
Même les habitués de Lantern Street, qui ne sont pourtant pas réputés pour leur sensibilité, ont été choqués par la cruauté de ces assassinats. Une des témoins était si perturbée qu'elle a décrit le tueur comme une chauve-souris géante.

Courrier de Shanghai

Aide de jeu SH-07 - Meurtres sur Lantern Street

Incendie sur Ching-ling Road

Trois moines ont péri dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne. Un brasero renversé serait à l'origine du sinistre.

Les victimes n'ont pas encore été officiellement identifiées, mais nous savons de source sûre qu'il s'agit de trois érudits respectés du T'ang, des Cinq Dynasties et de la littérature Sung, une énorme perte pour la culture chinoise.

Des témoins oculaires ont indiqué que ce feu nocturne a littéralement bondi d'un premier pavillon en flammes vers un second où les moines s'étaient réfugiés. « Un nuage de feu volait derrière eux », précise Liu Chen-dai, un résident de Brillant Poppy Lane.

On a vu un Européen quitter le jardin pendant l'incendie. La police requiert respectueusement son aide pour l'enquête à venir.

Courrier de Shanghai

Aide de jeu SH-06 - Incendie sur Chin-lang Road

Min, mon ami, je dois disparaître pour terminer le travail. Prépare tes Sincères. Nous partons bientôt. Te contacterai selon la procédure habituelle.

Jack

Aide de jeu SH-08 - Quelques mots griffonnés

De tous les signes qui gardent efficacement des infestations du Dieu Sombre, le plus puissant s'appelle l'Œil de Lumière et de Ténèbres. Gravé dans la substance d'un lieu élevé, près des places hantées par le Mal mais à moins de trente lis de celles-ci, ce signe repousse les forces malfaisantes tant qu'il existe.

L'Œil doit être créé l'après-midi précédant un lever de pleine lune. Au lever de la lune, le sang de l'ignorance doit emplir la pupille de l'Œil et l'emplir encore à chaque battement de tambour jusqu'au coucher de la lune. Quand le premier sang est donné, chantez les mots 'sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma' et continuez jusqu'à ce que la lune se couche. Lorsque la lune se lève à nouveau, l'Œil s'ouvre pour garder et protéger. Rassemblez les amis du Bien pour cette œuvre de sagesse car un trop petit nombre ne peut qu'échouer.

L'Œil ineffable doit être façonné dans une des substances dures qu'offre la nature.

L'incomparable lumière de l'Œil merveilleux transcende la souillure si toutes les présences mauvaises ont été détruites ou chassées.

Celui qui d'abord chantera doit être capable de créer le don du Signe des Anciens.

L'Œil merveilleux ne doit pas s'éclairer là où rôdent les créatures ou entités maléfiques.

Un seul Œil incorruptible peut garder un lieu.

Le sang dans la pupille de l'Œil rédempteur doit être frais.

Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal.

Aide de jeu SH-09 - Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres

Année : 1924 - 1925

N° :

Registre de Ho Fong

Date	Qté	Marchandises	N°	Départ	Arrivée	Note
9/1/28	1	objet d'art (52x31x29cm)	1924539	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
13/1/28	2	objets d'art	1924589	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	Caisse ouverte - contrôle douanier R.A.S.
13/1/28	1	écrit	1924628	-	Pr. Noberto Cortes, Rua Rivadavia Correia 57, Gamboa, Rio de Janeiro - Brésil	Contacter P. à propos du télégramme
15/1/28	1	objet d'art (2x3 cm)	1924670	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
19/1/28	1	objets d'art (5x9 cm)	1924719	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
20/1/28	1	objet d'art (11x20 cm)	1924795	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
22/1/28	1	objet d'art	1924874	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
29/1/28	1	objet d'art (24x7 cm)	1924905	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
20/2/28	1	écrit	1924967	-	Yurisa Sugahara, 76 Toranomon, Minato-ku, Tokyo - Japon	
23/2/28	1	objet d'art (26x44x15 cm)	19241009	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
4/3/28	1	objet d'art (4x8 cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	Caisse endommagée, marchandise ok
8/3/28	1	objet d'art	19241129	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
28/3/28	1	objet d'art		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
2/4/28	1	objet d'art (2x1 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
5/4/28	1	objet d'art (69x44x10 cm)	19241353	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
5/4/28	1	écrit	19241417	-	Pr. Noberto Cortes, Rua Rivadavia Correia 57, Gamboa, Rio de Janeiro - Brésil	
16/4/28	1	objet d'art (28x49x47 cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	

Année : 1924 - 1925

N° :

Registre de Ho Fong

Date	Qté	Marchandises	N°	Départ	Arrivée	Note
17/4/28	1	objet d'art		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	Débarquer du Vent d'Ivoire
18/4/28	2	objets d'art	19241590	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	Remettre au Capitaine Torvak avant appareillage
22/4/28	1	objet d'art (24x16 cm)	19241668	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
25/4/28	1	objet d'art (13x19 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
13/5/28	2	caisses d'équipements d'extraction	19241809	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
15/5/28	1	objet d'art (85x43x40 cm)	19241838	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
25/5/28	1	caisse d'équipement minier	19241891	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	Vu avec Torvak
30/5/28	3	objets d'art (87x83x63 cm)	19241928	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
1/6/28	3	objets d'art	19241980	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
4/6/28	1	objet d'art (1x1 cm)	19242049	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
12/6/28	1	objet d'art (115x21x69 cm)	19242102	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
13/6/28	52	objets d'art (24x11 cm)	19242155	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
14/6/28	1	objet d'art (23x7 cm)	19242208	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
17/6/28	1	objet d'art (1x3 cm)	19242259	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
21/6/28	2	objets d'art	19242347	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
22/6/28	1	objet d'art (14x14 cm)	19242402	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	Marchandise endommagée
24/6/28	1	objet d'art	19242478	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
25/6/28	1	objet d'art (17x17 cm)	19242523	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	

Année : 1924 - 1925

Registre de Ho Fong

N° :

Date	Qté	Marchandises	N°	Départ	Arrivée	Note
1/7/28	1	objet d'art (10x16 cm)	19242609	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
3/7/28	1	objet d'art (21x8 cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
11/7/28	1	caisse d'équipement minier	19242699	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
15/7/28	1	objet d'art		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	Marchandise légèrement endommagée
15/7/28	1	objet d'art (10x9 cm)	19242782	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
15/7/28	1	objet d'art	19242856	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
20/7/28	1	objet d'art (18x17 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
26/7/28	1	objet d'art	19242919	-	Sir Clifford Sheffield, 22 60 Paraite Road, New Plymouth - Nouvelle Zélande	
31/7/28	1	objet d'art		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	M. Torvak livrera l'objet en canot à entrepôt rive nord
31/7/28	4	objets d'art		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	Un objet cassé pendant transport, voir avec S.
2/8/28	1	objet d'art (17x14 cm)	19242974	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	Exiger voyage dans cabine de M. Torvak
3/8/28	3	objets d'art (3x1 cm)		Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
22/8/28	1	objet d'art	19243099	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
24/8/28	1	caisse d'équipement minier	19243185	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
7/9/28	1	objet d'art	19243192	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
7/9/28	1	objet d'art (183 cm)	19243213	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	Vérifier taille

Année : 1924 - 1925

Registre de Ho Fong

N° :

Date	Qté	Marchandises	N°	Départ	Arrivée	Note
17/9/28	2	objets d'art (84x40x39 cm)	19243225	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
2/10/28	2	objets d'art		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
5/10/28	1	objet d'art (26x26x35 cm)	19243397	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	Marchandise légèrement endommagée
15/10/28	1	écrit (12x8 cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
21/10/28	1	objet d'art (17x18 cm)	19243459	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
21/11/28	1	objet d'art	19243617	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
21/11/28	1	caisse d'équipement d'extraction	19243673	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
23/11/28	2	objets d'art (3x1 cm)	19243728	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
27/11/28	3	écrits (12x15 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	Très précieux, Stanford les récupère sur VN
29/11/28	1	objet d'art (1x3 cm)	19243822	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	À charger sur VN
3/12/28	1	objet d'art (17x15 cm)	19243887	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
9/12/28	1	écrit		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
10/12/28	3	écrits	19244003	-	Yurisa Sugahara, 76 Toranomon, Minato-ku, Tokyo - Japon	
11/12/28	1	objet d'art	19244079	-	Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
28/12/28	2	objets d'art (69x32x34cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	Fragile
1/1/29	1	caisse d'équipement minier	19244226	-	Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
6/1/29	1	objet d'art (15x7 cm)	1925380	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	

Année : 1924 - 1925

Registre de Ho Fong

N° :

13/1/29	2	écrits (23x5 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
16/1/29	1	objet d'art	19251581	-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	Vu avec Stanford
...	1	objet d'art		Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
...	3	objets d'art		Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
...	1	objet d'art		Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
...	1	objet d'art		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
...	1	objet d'art (3x3 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
...	3	objets d'art (74x49x15 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
...	1	objet d'art (38x27x35 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
...	1	objet d'art		-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	

Année : 1924 - 1925

Registre de Ho Fong

N° :

...	1	objet d'art		Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
...	1	objet d'art		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
...	2	écrits (22x12 cm)		Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
...	1	objet d'art (60x21 cm)		-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
...	1	objet d'art		-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
...	1	objet d'art (148x61x45 cm)		-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
...	1	écrit (22x12 cm)		Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
...	1	objet d'art		-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
...	2	objets d'art (3x3 cm)		-	Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
...	2	objets d'art		Ahja Singh nje, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	

